

2005 16 震撼聚焦 解读2005日本上半年游戏软件销售排行榜!

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



① 赠品

DOA 搏击玫瑰
夏日凉扇随机获赠一款

② 赠品

③ 赠品

醒巨攻略

教你玩爆四款大作

樱花大战V

星组冲击! 纽约华击团绝色攻略

影牢IS 高达 OZ

特别策划

「任天堂的创意探索」 只言片语的精彩

游戏世界经典台词赏析

死亡之屋4

格斗之王XI

极速边缘/战国封神传

人见人爱的块魂

废旧品浪漫大活剧/神奇四侠
绚烂舞蹈祭/武器种族传说

总163期 定价:9.80元

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

KONAMI

三位一体全力挑战传说中的神!



2005.6.30 ON SALE

在oz的世界里，与三位个性十足的主人公一起，伴随着优美的旋律，铸造一段不朽的“弑神传说”！根据三人小组贴身设定的三级必杀系统，为玩家带来完全不同的新感受。大量功能各异的道具配以丰富的隐藏要素，赏心悦目的华美画面加上畅快淋漓的动作感觉构成了这与众不同的oz世界。只有进入这神秘世界，才能得到全新的爽快感觉；只有进入这神秘世界，才能了解主人公的身世之谜；只有进入这神秘世界，才能体会到团队合作的魅力所在；只有进入这神秘世界，才能依靠自己强大的实力战胜那传说中至高无上的神！





PlayStation 2

ATLUS

诸多隐藏要素
敬请发掘
众多隐藏人物
请一一尝试

OZ

15

Yes

特别策划 探究古今游戏开发之路

任天堂的创意探索

38

新闻聚焦 最新日本游戏软件销售统计

解读2005日本上半年游戏软件销售排行榜

9

新闻聚焦 SEGA举办大型街机展示活动

4

新闻聚焦 微软放出XBOX360更新版开发套件

6

重头攻略 樱花大战V 永别吾爱

58

重头攻略 影牢2 黑暗幻影

78

特别策划 游戏世界经典台词赏析

只言片语的精彩

44



耐腐性：櫻花木地盤

GAME INDEX

P52

极速边缘	16
胜利十一人9	18、37
格兰蒂亚3	20、38
人见人爱的块魂	29
武器种族传说	30
灿烂舞蹈祭	31
废旧品浪漫大活剧	32
神奇四侠	33
零 刺青之声	35
影之心 来自新世界	36
召唤之夜外传 黎明之翼	37
装甲核心 最终掠夺	37
樱花大战V 永别吾爱	58
高达 真实的皇牌篇	68
OZ	74
影牢? 黑暗幻影	78
源氏	84

NDS

震撼 创世纪 12

孤军冒险 迷失在陋俗中 23

押忍 奋斗 应援团 34

PSP

Twelve 战国超神传	14
天诛 忍大全	95
战国CANNON	35
太鼓达人	38

CEA

金色的卡修贝尔 卡片战斗 34
 新我们的太阳 逆藏的伊巴格 34

ARCADE

格斗之王 XI 24

死亡之屋 4 25

单击收藏 我们希望为全国玩家带去欢乐

野狐仙的 数字之魔机动画	2.50
特别企划 独眼人形怪人模仿	6.45
动画情报 宫崎胜利十一人B	4.45
游戏情报 索尼名人 - 已公开	5.00
秘太郎原典 (特别: Winbac 2.0 在爱媛 翔的进对 反叛的	
3. CODE AGE 指挥官 - 继承者与继承者)	11.30
特别企划 圣子与制作人在谈	12.40
最新作美双情景	5.00
剧场版 (2) 圣 剑之魔 圣 剑之魔 圣 剑之魔 圣 剑之魔 圣 剑之魔	
圣剑 (2) 圣 剑之魔 圣 剑之魔 圣 剑之魔 圣 剑之魔 圣 剑之魔	4.00



《电歌》在《革命党》及《电击收藏》

今夏起,《电软》&《掌机迷》将扩充编辑团队,欢迎各路高手精英加入我们的大家庭,只要你热爱电子游戏,并将游戏视为自己人生的最大爱好,欢迎你来应聘这份充满挑战性的工作。

加入《电软》及《掌机迷》的会员达此条件

1、精通日语(达日语一级者优先); 2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很受青睐); 3、熟悉电子游戏(或街机游戏), 了解相关历史(有某一方面的特长更好); 4、文笔流畅, 思维活跃(擅长写长篇文章大受欢迎)。
(有其他强项或能力者, 请任意简简历中注明。)

《电击收藏》要求

热爱视频制作，熟悉AE或相关视频音频处理软件者
(可提供作品者优先)。

如是你希望能来到这里与我们一起奋斗,同时也满足上列条件,请将你个人资料(请不吝告知,并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够表示你在游戏方面水平的文章)寄至以下地址:

地址：北京安外郎胡同26号信箱 电话：65228888

邮编: 100011

Email: yid@rgame.cn

应聘咨询电话: 010-84472167

编辑手札：游戏与生活的关系	2
游戏新闻圈	4
国内游戏新闻报道	5
中国电玩榜	10
无双报道 韩国 创世纪	12
Twelve 战国封神传	14
极恶边缘	16
胜利十一人B	18
格兰蒂亚3	20
孤岛冒险 迷失在阴影中	23
格斗之王XI	24
死亡之屋4	25
编辑点评	26
铁板烧 人见人爱的铁魂	28
武器种族传说	30
绚烂舞蹈祭	31
废石岛浪漫大活剧	32
神奇四侠	33
最新作游戏情报	34
人生启程	50
角色	51
久多良木健的PS革命	52
米花通信	53
修罗殿	54
RPG幻想事典	55
电玩剧场	58
攻略：高达 真实的吴佩孚	68
攻略：QZ	74
研究：源氏	84
秘技天地	91
霸王墓	92
科普园地	94
闯关族的歌	96
龙哥热战	101
三枪下午茶	104
大墙丽廊	105
GAMEBAR	106
最新日本游戏发售表	110



电子游戏软件

Vol. 163

FOCUS ON GAME NEWS

游戏新闻眼

SEGA举办大型街机游戏展示活动

本刊日本专讯 SEGA于7月7到8日这两天在日本举办了只针对业内人士和新闻媒体的展示活动“Private Show 2006 Summer”。这次展会的内容全部是有关街机游戏新产品的介绍，参展的游戏基本预定在今年夏季或冬季发售。由于SEGA与Sammy已经正式合并，所以本次展出的游戏虽然原来分别隶属于两家公司，然而现在都统一由SEGA发行。其中也包括了Sammy合作、采用Sammy大型电玩基板“ATOMISWAVE”为后续游戏支持主力的SNK Playmore的作品。由于目前街机业的不景气，加上本次展会只是向业内人士开放，所以现场的气氛并不是十分热闹。不过好在SEGA Sammy在街机游戏上还有一定的号召力，旗下也有不少知名大作的后续作品，因此展会的看点也不少。下面就为大家再介绍一下本次参展的部分优秀作品。

恐怖射击的巅峰之作《死亡之屋4》

在这次参展的街机游戏当中最受瞩目的，就是由SEGA出品的经典恐怖射击大作《死亡之屋4》(The House of The Dead 4)。这款游戏先前曾于E3展的SEGA非公开剧场中以影片方式展出，当时被确认为是对应下一代家用主机的游戏之一。其品质和对应光线枪的功能方面都大幅超越了目前众多同类型的射击游戏。先前的《死亡之屋3》是以XBOX兼容基板“GH-400(千号)”所制作，本次的《死亡之屋4》则是以称为“Lindbergh(林白)”的下一代CG基板所制作，不过目前尚不清楚该基板是以何种硬件配置组成。

借由新基板强化的影像处理能力，游戏中同时出现的僵尸也比前几代明显增多，场景的光影与环境特效也更为逼真。游戏机台配备了62英寸的超大屏幕，光线枪改为冲锋枪形式，子弹则是由传统的射击画面外改成上下轻晃枪身的方式，同时还加入了挣脱的要素，当被画面上的僵尸等敌人抓住时，可以剧烈摇晃枪身来挣脱，如挣脱成功的玩家将不会

续配里的周边画面非常令人吃惊，设计风格也很独特，不



受伤。这些创新的机能预计在将来的家用机版中也会得到相同的体现，因此在今后的硬件周边上也会推出配有震动感应装置的更新产品。目前本游戏的街机版预定于今年冬季上市营运，而家用机可能会在明年初登陆XBOX360。

2D人气格斗续作《罪恶工具XX Slash》

与《死亡之屋4》同样受到关注的还有日本国民级的格斗游戏，《罪恶工具》的最新续作《罪恶工具XX Slash(Guilty Gear XX Slash)》。这款Sammy的知名系列新作的系统承接了《罪恶工具XX》的既有设定，并加以微调与改良，加入两名新角色“阿芭(A.B.A)”和“圣骑士团索尔”。前者曾于PS2版《罪恶工具Isuka》中登场，而本次则是首度在大型街机版中现身。后者则是男主角索尔不为人知的往昔身分，使用的武器与招式也有所不同。

《罪恶工具》在日本拥有极高的人气，新作的推出也是不遗余力，因此这一系列的生命力并没有随着街机业的萎缩而呈现出颓势的态势。《罪恶工具XX Slash》预定今年秋季上市营运，相信其必然会成为各个街机厅的格斗新宠。

破弃了以年代命名的《格斗之王XI》

由SNK Playmore制作的知名大型街机2D格斗游戏《格斗之王》最新作《格斗之王XI》也在本次活动中展出，这款首度采用作品名称来取代年代命名的新作，是以Sammy“ATOMISWAVE”基板制作的，系统方面将采用《格斗之王2003》的“Multi Shift”系统，既有的紧急回避系统也将保留，之外并加入新的“Skill Gauge”系统。角色部分除增加



1《罪恶工具》的特点不只是画面华丽，系统也很严谨。3名新角色之外，原有角色的造型也将有大幅更新。这款《格斗之王XI》预定今年秋季正式上市，家用机版目前还没有公布发售信息，应该在年底或明年年初登陆PS2。

其它参展的最新街机作品

除了以上几款热门游戏之外，还有几款目前相当受欢迎的街机专属游戏也推出了最新版本，包括《Quest of D Ver.2.0》、《亚法隆之钥2》、《MJ3》等。这些作品在本次展会中也各自以影片、卡片或实机的方式展出。这几款游戏都支持SEGA Sammy与NAMCO合作的ALL Net网络联机系统，因此玩家即使在街机厅也能通过网络或区域网机台的联机来进行多人同乐的游玩方式，原先街机与人对战的优势正在被家用机的网络功能所赶超，所以现在街机涉足网络已经成为了必然的趋势。SEGA Sammy在这方面自然是首当其冲，不过街机的未来是否能够因此而振兴，依然不能看到太多的希望。



SCE举办次世代战略发表会三款PS系主机消息强势公开

本刊讯 据日本媒体的报道，SCE于7月21日在日本举办年度例行PlayStation平台软硬件战略发表会“PlayStation Meeting 2005”，期间公布了PS2后期的相关举措、PSP的附加服务拓展以及PS3的规格和发售信息。

“PlayStation Meeting”是由SCE所举办，用以向大众说明PS平台软硬件动向的年度战略发表会。以往的会中曾多次发表PS平台的重要消息，包括99年正式发表PS2主机，02年发表PS2网络计划，03年发表PSP主要规格，以及04年发表PSP与PS3推出的日程安排等。

因为在去年和前年，SCE都于7月举办过“PlayStation Meeting”，加上竞争对手微软也预定于今年7月25日于日本举办2005年度XBOX高峰论坛，发表关于下一代主机XBOX360的亚洲地区上市信息、游戏阵容与未来发展蓝图等。所以今年的“PlayStation Meeting 2005”决定在微软之前的7月21日举办。会中预计将可能公布包括PS2最后一波强势游戏阵容、PSP网络服务计划与游戏新作，以及PS3的规格、功能、服务、上市日程和游戏阵容等各方面的重要消息。由于到截稿时本次会议还没召开，因此我们在后续会有相关的详细报道，请广大读者留意以后的游戏新闻眼。



1这是次世代主机发表会在战略发表会上公布PSP的情形，而今年，这位先生必将带来许多令人兴奋的消息。

特报 3D格斗大作推出系统改进版本 《铁拳5.1》7月份现身大型街机

本刊讯 据非官方网站“铁拳财经”(Tekken Zaiatsu)的报章, NAMCO大型电玩3D格斗游戏《铁拳5》,将于7月份在日本推出5.1更新版。

《铁拳5》是于去年11月正式上市,并于今年3月又推出了PS2移植版。游戏采用加入网络联机功能的PS2兼容基板“SYSTEM 256”



《铁拳5》在系统上的确存在一些问题,例如倒地时间就十分漫长,有的人甚至能一招制胜。

制作,并采用了可记录玩家战绩以及自定义角色外观设计的俱卡系统。在PS2版推出之后,为了延续大型电玩的人气,以及修正游戏的平衡度, NAMCO将推出《铁拳5.1》。据报章,改变之处包括:游戏的标题会清楚标示出“5.1”的版本信息;体力计量表的颜色改变;受身时由原本的不可防御状态修改为可防御状态;增加了更多的中下段与摔技的快慢;倒地的追加攻击伤害由100%降低为70%,并取消了Clean Hit的可能性;墙壁系统小幅度的改变;各角色招式的判定、伤害力、是否可构成连续技等内设定修正。

除了系统的修正改进之外,也有传闻指出5.1版将加入2名新角色,但目前尚无确切信息。由于本次的消息未经官方确认,所以一切还有可能发生变动,包括是否会推出5.1的家用版本,目前也不清楚。

事件 PS3成为日本最受期待游戏主机 少数玩家表示即便高价也要购入

本刊讯 据日本市场调查公司Info PLANT所发表的日本地区网络市场调查结果显示, PS3获得6成受访者的期待,大幅领先于另外两台主机,成为目前最受日本玩家期待的下一代主机。

本次的调查是由Info PLANT公司经营的C-NEWS网站举办的,所获数据是他们于6月30日至7月1日期间,通过网络对1000名10到50岁,拥有游戏主机的人群中进行调查得到的结果。据统计,在目前已发表的3台次世代主机中, PS3以61%的支持率领先, REV为48%, XBOX360仅为2%。而人们期待PS3的主要理由便是因为它是PS2的后继机种还有SONY的号召力。

相比该公司于去年9月的调查,期待SCE的当时占34.8%,任天堂8.2%,微软2.0%,而没有特别期待的则是占了最高的54.8%。对照两次的结果显示,去年未表态的玩家,现多数倾向PS3一方。关于PS3主机价格在多少以下会购入的调查方面,回答3万日元以下的超过7成,4万日元以上仍会购入的比例不到3成。

特报 PS3原定网络功能小幅度减弱 SCE为缩减成本降低主机规格

本刊日本专讯 SCE社长久多良木健在日前透露, PS3将不具备家庭网络路由功能,原因就是要通过削减部分功能来降低主机制作成本,以达到玩家能够接受的价格。

久多良木称, PS3的原始规格中拥有4个Gigabit Ethernet接口,可以用来作为家用路由器。然而,由于制造拥有路由功能的PS3成本太高,而且并非所有游戏都必须利用到网络,因此现在决定放弃该功能,而变成玩家可以自由选购的周边配件。不过,目前还不清楚这是否意味着PS3将因以太网接口将会因此削减到只有一个,公司先前曾经暗示过,称索尼对于多个网络接口有其他的应用。

PS3拥有路由器或者集线器功能,最先是在E3上透露的,当时SCEE产品开发执行副总裁Phil Harrison称,“PS3能够作为集线器使用不仅仅只是一个网络终端。索尼还计划能够为IP摄像头配置一个Gigabit接口。PS3拥有的多个接口中有一个能够作为输入接口,而另外两个则是双向接口。这样, PS3既可以是服务器又是网络终端。”

如今, SCE迫于成本压力去掉了这些功能,也算是明智之举,否则会在与微软的竞争中为自己增加负担,而被削减的功能相信在今后会以其他方式来弥补。

特报 2005东京电玩展官网正式开张 详细参展信息逐步对外公开

本刊讯 近日,东京电玩展(Tokyo Game Show)针对参观者的官方网站正式开张。上面公布了参展厂商名单等信息供玩家参考。

1996年首度举办的日本东京电玩展,是亚太地区规模最大的家用游戏展会,今年已经是第15届了。五年到场参观的人数达10万,比前年增加了30%,参展厂商与海外媒体记者数也是历届最高。今年的“2005东京电玩展”将在8月16日至8月18日于千叶幕张展览馆举办,首日专供相关业界人士参观,后两日则开放给一般民众购票入场。本届展览将以到场人数15万人以上,参展厂商超过130家,设立1500个摊位为目标,并强化海外厂商与媒体的参与。



对于在6月份E3展上匆忙发表的主机来说,今年的东京电玩展才是真正的表演舞台。预定年底上市的XBOX360届时会有接近成品的游戏展出, SCE方面也表示TGS中会带来大量PS3游戏的试玩。而任天堂则有可能用神秘的REV手柄来吸引玩家的目光。目前,该网站还在不断更新,相信后续会有更多消息放出。

事件 PSP破解程度接近最终完成 部分ISO游戏镜像运行成功

本刊讯 近日,模拟界又有惊人的消息传出。目前网上放出了一种可以用PSP直接运行ISO镜像的软件,到暑假时,网上放出的游戏数量已经达到50多款,其中可以完美运行的也有10多款。

这款破解软件叫做“Lumines MS LOADER”,是为了运行PSP上的游戏《Lumines》而制作的一款软件。据放出这款软件的模拟网站负责人透露,使用这款软件时,先在PSP里放一张UMD盘,然后将这款软件中的文件eboota解压到PSP中,再将文件Lumines复制到PSP根目录下,并把BOOT.bin替换成打过补丁的改名文件就可以运行了。该软件能够对应1.6版系统,而且在1.0版系统中运行更为简便,免去了软件中的引导程序。从目前的资料上看,市面上各种系统版本的PSP主机似乎都可以运行Lumines MS LOADER。

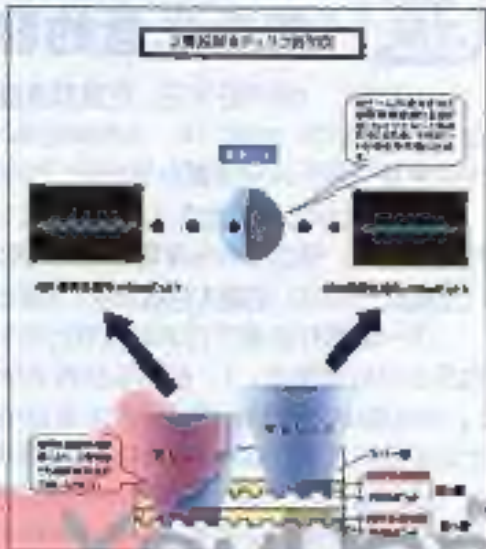
目前网上放出的50多款游戏镜像中有10多款可以完美运行,可见其破解工作已经进行到近乎完美的程度。事先外界认为PSP采用UMD作为媒体介质,是最难被破解的。然而没想到竟被人从记忆棒上打开了缺口,盗版的速度比NDS还要快。看来索尼在今后推出的系统更新软件中,必须要采取一些必要的改进措施了。

特报 蓝光光盘容量提升至原来两倍 SHARP发表最新光盘存储技术

本刊日本专讯 日本SHARP于7月7日发表已成功开发出双层超解像蓝光技术,在使用蓝光雷射进行读取时,可达成双层100GB的超大容量。

超解像技术是利用反射率会随着温度变化的特殊超解像机能膜,来突破传统蓝光技术中先天光学解析区的限制,让记录点能比读取用的激光波长更小,从而提高资料储存密度的一种技术。以往的超解像机能膜透光率偏低,无法满足多层记录方式的需求。本次SHARP所研发的以金属氧化物材质所构成的新型机能膜,由于大幅提升了透光率,因而能达成双层的记录方式,是使用相同波长蓝光光盘容量的两倍。

双层超解像蓝光技术现阶段仅针对只读用途开发,尚未决定是否进行研发可写入格式。目前SHARP预定将向其所支持的BD标准联盟BDA提案,推动其成为BD标准的一部分。相关技术于7月10至14日在夏威夷檀香山举办的光学数据存储技术国际会议“ISOM/ODS 2005 International Symposium on Optical Memory/Optical Data Storage 2005”中发表。



这是SHARP官方网站上刊登的最新技术图,其拥有大量资料奥秘就在于新型材质的运用。



微软放出XBOX360更新版游戏开发套件

本刊讯 据业界信息网站GamesIndustry.biz近期的报道指出,微软已于日前正式放出Beta版的XBOX360游戏开发套件给各个加盟的游戏开发商。

在今年5月所举办的E3展中,由于XBOX360主机的部分关键处理芯片尚未正式完成,因此微软使用以双CPU的PowerMac G5系统加上ATI PC高级显示卡产品所构成的Alpha版游戏开发套件,来进行XBOX360开发中游戏的展示。由于Alpha版开发套件是以推出已有一段时间的现成产品所组成,与XBOX360主机实际预定采用的崭新设计不同,规格与性能也都低于实际主机的预定目标,因此无法真正发挥主机的独特设计与实际硬件处理能力。

根据GamesIndustry.biz所统计的来自多家不具名XBOX360游戏开发商的情报指出,微软已于日前将更新版的Beta开发套件发放给游戏开发商。此Beta版开发套件采用的是更接近实际主机设计的处理芯片,性能比之前的Alpha版更佳,让游戏开发商能进一步针对XBOX360的共享内存、统一着色器架构,以及3核心PPC微处理器等独特的设计和强大的处理性能,来对开发中游戏进行更深入的修正改良。

不过本次的Beta版开发套件规格仍与最终的XBOX360主机有所不同,后续还会继续推出改良版。在Beta版XBOX360游戏开发套件正式放出之后,预计玩家将于9月的东京电玩展中,将可以见识到比E3更为精彩、更接近实际上市版本的游戏画面表现,也可能去提供实际试玩。

前一段时间,BCE欧洲社长就曾抨击过XBOX360的销售策略,认为虽XBOX360是三台新主机中最早推出的,但不代表一定会成功,要赢得最后的胜利不是靠抢时间,完整的战略部署才是关键。从现在XBOX360的规划来看,根本不像是一台预计半年后就要登场的新主机。包括现在Beta版的游戏开发工具仍旧不是最终的完成版本,可见微软的准备有多么的不充分。依照这样的进展,恐怕很难保证在年底主机发售的时候会有理想中那样大量的软件支持,就算游戏的开发和推出的数量不会受到影响,总是需要游戏开发厂商反复地修改也是一件非常麻烦的事情,而这其中也难免会出现一些意想不到的问题。

关于人们的怀疑态度,微软似乎根本不为所动,因为其在刚刚放出Alpha版游戏开发套件时,他

们便对外公布了XBOX360的开发工具将分为三步发放。现在放出的应该就是所谓的“第二版”,然而距离主机正式登场的时间越来越近了,微软此时的动作之慢已经开始让人担心,甚至由原来认为微软已经准备充分要超过PS3,转为怀疑微软纯粹是为在气势上压倒对方而采取的舆论策略。不过既然盖茨说过要在今年年底发售XBOX360,那么就必然没有食言的可能,只是微软好不好惹拉拢的众多游戏开发商,会不会因为如此拖沓的办事风格而逐渐失去信心就不好说了。



1.用于测试游戏的开发套件很早就已经放给了游戏开发商,然而在这上面测试的却没有任何一款真正意义上的XBOX360游戏。



PSP移植经典PS互动式动画游戏《YARUDORA》4款作品同时发售

本刊讯 由SCE与Production I.G共同制作的PS互动式动画系列作,PSP移植版《YARUDORA 携带版(YARUDORA Pocket)》,在先前临时宣布延期发行后,现终于确定将于7月28日正式推出。



《YARUDORA》系列作品是SCE与知名的动画制作公司Production I.G合作,结合I.G动画制作优势与游戏要素的互动式动画冒险游戏,以“能让玩家介入到剧情中参加演出的动画影片”为概念所制作。

本次SCE将PS上的4款作品移植到PSP平台上发行,除了继承原本PS版的内容之外,还特别针对PSP具备的硬件功能加以强化。除了动画的画面提升之外,字幕也更为清晰,游戏中加入了更多的过场动画点,以及PS版所没有的画廊欣赏模式等,每款游戏也都会提供另外3款游戏的试玩版。该系列中的4款作品《双面女郎》、《拥抱季节》、《曼巴吉他》与《富都之花》预定在7月28日同步发售,每款定价均为3990日元。



XBOX360图形芯片频率最终确定 ATI可能要托IBM代工制造

本刊讯 据国外媒体报道,XBOX360图形芯片的最终工作频率被定在500MHz。另据欧美电脑网站TheInquirer.net的消息称,ATI可能要托IBM代工生产,以应付届时可能产生的大量供货需求。

有消息称微软准备在11月4日开始让XBOX360在北美大量上市。原本ATI针对XBOX360特别设计的绘图芯片“R500”是要委托台湾积体电路公司负责生产,以90纳米制程制造。不过最近台积电在90纳米制程上频频出现状况,ATI当然不会把更大的XBOX360订单全都丢给台积电,所以ATI找上了目前全世界拥有最强90纳米制程技术的IBM,委托IBM生产部分绘图芯片。

XBOX360图形芯片的工作频率还可以进一步提升,微软决定以500MHz为最终工作频率,是希望获得高的图形芯片良品率。尽管PS3的RSX图形芯片工作频率在550MHz,但是和R500采用完全不同的架构,不能从工作频率上比较。



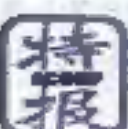
微软即将发表次世代详细消息 XBOX360战略发表会7月25日举行

本刊讯 据美国游戏网站IGN的报道,索尼在7月21日举办的PS展之后,微软也宣布将于7月25日在日本举办的XBOX360战略发表会。

本次在日本东京举行的XBOX高峰会,全程30分钟。会中预定发表新一代的日本XBOX360游戏阵容以及新加入的游戏厂商名单,并公布XBOX360在主机亚洲方面的详细上市信息。

根据日本XBOX事业部长丸山真志称,这次的发表会将如同E3的展出一样盛大。会中展展出许多未曾公布过的日本新游戏,包括坂口博信先前所发表的《蓝龙》等,甚至也有传言说会中还会有其它令人震惊的消息发表。

在前代的XBOX于日本市场失利之后,微软大幅强化了XBOX360在日本方面的游戏软件支持,不但网罗多位单飞的知名游戏制作人,开发迎合日本与亚洲市场口味的专属游戏,还破天荒地让XBOX360于日本、北美与欧洲地区同步上市,并举办多场发表会,明显看出微软对于日本市场势在必得的决心。



国际光学储存技术研讨会召开 5年后光盘的容量有望达到1TB

本刊讯 7月10至14日,在夏威夷檀香山所举办的国际光学储存技术研讨会“ISOM/OOS 2005”中,主办单位ISOM的指导委员会提出了12cm标准尺寸光盘容量可望于2010年提升至单面1TB的发展蓝图。

根据ISOM指导委员会(Steering Committee)所发表的光盘储存技术发展蓝图显示,预计在2010年将会出现在标准12cm的光盘上,达成单面储存1TB(也就是100GB)的超大容量技术,读取速度也可望突破1Gbps(1000Mbps)。

这一蓝图并基于过去曾发表过的各种光学储存方式,提出了6种可能达成此目标的技术:1、使用非线性光学材料记录膜的“2光子吸收技术”;2、使用高NA透镜等光学技术产生近场光的“近场光学技术”;3、使用超解析近场光晶片技术(Super-RENS)在光盘媒体上产生近场光的“超解析技术”;4、在现有的蓝光光盘上重叠10~20层记录层的“多层化技术”;5、应用光学干涉原理的多重记录技术“全息光学技术”。

ISOM还将针对以上6大类别的技术成立分科研讨会,于明年11月预定举办的“ISOM/OOS 2006”中提出包含详细时程信息的各技术未来发展蓝图。





UMD光盘格式推广又出全新策略 新力电影娱乐启动影片出租业务

本刊日本专讯 新力电影娱乐(SPE)自7月10日起于日本展开UMD影片出租的试验,预定在日本全国60家“Geo Shop”出租连锁店实施。

由SONY所研发制定的便携式媒体光盘“UMD”,目前除了用于PSP的游戏出版之外,已经陆续推出大量的影音出版物,并且UMD格式已经获得了国际标准组织的认可。目前的发展态势良好,于是索尼也希望能够通过各种渠道来推广这一新产品。目前已有新力、博伟、福克斯、米高梅等好莱坞影业厂商加入UMD的出版行列,日本方面也有像是BANDAI VISUAL等大型出版公司的加入。



由于以往包括录像带、LD、VCD与DVD等影片出版物以租借的方式来欣赏的比例相当高,故本次SPE将针对UMD影片进行出租的试验,以试探UMD影片出租市场的反应。目前预定于7月16日进行试验的首批UMD影片为SPE所发行的12部作品,7月27日将增加2部,共计14部,不过租金目前尚未公布。



Canopus为任氏掌机拓展娱乐功能 播放君专用MP4转换软件正式亮相

本刊讯 日前曾发表将追加MP4播放功能的任天堂掌机专用影音播放装置“Playan”,现已于官方网站提供系统更新软件让使用者下载,同时日本Canopus也发表将推出支持Playan的PC用影片编辑转换软件。

这款软件名为“简单转换编辑 for Nintendo”,提供将PC上各种格式的影片转换为Playan用的MP4格式影片的功能,支持的输入格式包括MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4 (Nero Digital)、WMV、DivX Video、(DV) AVI等,转换后会自动将文件传送到SD卡存放。

其输出格式支持的是新增的MP4格式,并不支持Playan内定的SD-Video格式,故玩家必须先下载Playan的功能追加更新档案,并存放于Playan用的SD记忆卡根目录下,才能支持MP4的播放。除了提供格式转换功能之外,本软件并提供简易的编辑功能,可针对支持的输入格式影片文件进行逐格的编辑,同时也支持多个文件的批次转换与自动传输功能。

“简单转换编辑 for Nintendo”预定8月5日发售,预估价约为2980日元。

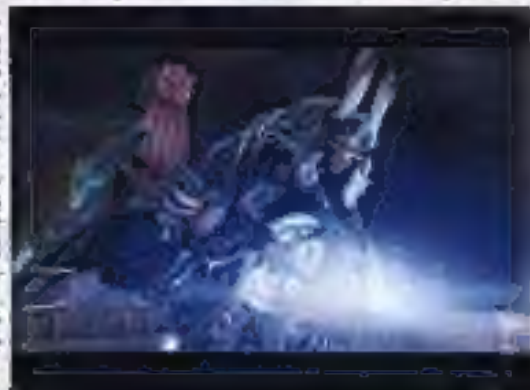


“SQUARE ENIX派对2005”月底开幕 《最终幻想XII》提供试玩版强势助阵

本刊日本专讯 SQUARE ENIX在日前宣布,在预定于7月底举办的“SQUARE ENIX派对2005”大型游戏宣传展示活动中,将展出PS2超人气大作《最终幻想XII》的最新试玩版。

“SQUARE ENIX派对2005”是SQUARE ENIX举办的自社游戏宣传展示活动,将于千叶幕张展场的第9到11展馆举办,是独立游戏发行商所单独举办的活动中罕有的大规模展会。

在最近两次的国际级大型电玩展TGS 2004与E3 2005中,《最终幻想XII》都没有展出试玩版,仅以影片方式展出,让许多玩家对于开发进度方面有所疑虑。本次SQUARE ENIX决定将于“SQUARE ENIX派对2005”中以多达200台的试玩机台来展示《最终幻想XII》,可说是自去年E3以来的创举,一扫外界对于游戏开发进度的疑虑,也将透露更多游戏相关信息,甚至有可能正式公布发售日。



除了试玩展出之外, SQUARE ENIX也将举办《最终幻想XII》的舞台活动,邀请包括“FF配乐之父”植松伸夫,担任《最终幻想XII》游戏配乐的崎元仁,以及各游戏角色的配音演员进行现场座谈会,会中也将播放以前从未公布的珍贵资料影片。

新闻短波

●日本玩具与手机周边制造商Keys Factory于7月7日推出了针对小学生的NDS专用保护壳产品。其最大的特点是造型特殊,采用四驱车常见的棱角机械风格设计,并搭配花纹贴纸,让原本外观朴素的NDS机身一变成为小学生最喜欢的帅气造型。该产品定价980日元,有白色与黑色两种版本。



●日前,美国TD证券交易所负责监控ATI公司股票交易的专家称,因为ATI第三季度的估算不理想,第四季度的预计财务状况也不见起色,8月以前其股票价格为25美元一股,而目前已经大跌到14美元一股,ATI正面临着被兼并的危险。ATI目前主要的问题是次世代芯片迟迟不出,让Nvidia轻松独占了今年后半年的市场,现在对兼并ATI感兴趣的厂商包括:AMD、Intel、Broadcom和德州仪器。

●SQUARE ENIX宣布将于8月底推出以《FF XI》配乐所重新编曲演奏的精选专辑“THE STAR ONIONS FINAL FANTASY XI—Music from the Other Side of Yana'diel”。本专辑由担任《FF XI》游戏配乐的水田真志操刀,精选19首游戏配乐,编曲为流行乐风格,并由其所组成的“THE STAR ONIONS”乐团演奏。该专辑8月24日发售,定价2500日元。

●SCE在最近做出了一系列动作来保护下一代主机的版权问题,其中包括注册了和“PS3”外形非常近似的“P53”,虽然PS3只是PlayStation3的缩写,然而索尼方面还是非常重视,如同PlayStation这个品牌一样,另外,索尼还为次世代芯片“CELL”注册了一些专用术语,如:“Broadband Processor Architecture(BBPA)”和“Cell Broadband Engine(CBSE)”。



●欧洲电玩产业新闻网站EuroGamer日前报道了一则消息,称CAPCOM正在为NDS开发《生化危机》。据说,这次CAPCOM打算推出的是第一代的复刻版,不过将采用类似《生化危机4》的视角及控制方式,这意味着这款游戏将会是以完全3D图形化的方式来呈现,而不是在2D背景加上2D角色。另外文章中还指出玩家可以使用NDS的触摸屏来控制移动及攻击。

●7月初, SQUARE ENIX对外宣布将推出PS2游戏的廉价版包装“Ultimate Hit”系列,首批预定于8月8日发行4款,定价2940日元。这些游戏包括《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《王国之心》、《王国之心Final Mix》,“Ultimate Hit”版将采用特殊包装,除了个别发行的版本之外,也将推出结合《最终幻想X》和《最终幻想X-2》的“最终幻想 X/X-2 Ultimate Box”,定价5980日元。

●台湾光荣日前发表, PSP版《三国志5》,将于8月在中国台湾省推出繁体中文版。PSP版《三国志5》是以PS版为基础所制作的,并针对PSP的硬件予以强化,本次将推出的完全中文化的版本,是继SCE之前所发表的《天地之门》后,第2款正式发表的中文化PSP游戏,预计也将会是最早推出的一款,预定8月10日发售,定价1380元新台币。

●PSPumors.com是国外一个专门报道PSP 传说的网站。日前,该网站引述了网上游戏评论作家Mark Podd所刊登的一则消息,称不久之后SCE可能将会推出银色款式的PSP。不过报道中指出,在最新的日本交易报价单上虽然写有银色版本PSP这么一项,不过却没有写出价钱以及发售日期,并且SONY官方也没作出任何表态,看来一切都还在酝酿当中。



国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国

索尼与微软无时无刻不在进行着相互的较量，继台湾索尼在暑期推出购机优惠活动之后，台湾微软也开始了包含新品发布的促销活动，这个夏天，我国台湾省的玩家们应该会受到异常火热的游戏市场。另外，内地的网游也是热度不减，特别是有了明星的助阵。

特报

台湾微软举办活动发表暑假优惠方案

本刊讯 台湾微软于7月11日下午在亚太会馆举办“台湾微软Fun送一夏暑期活动发布会”，活动中发表了包括PC、XBOX游戏软件与键盘、鼠标等主机配件的暑假优惠方案。本次活动由台湾微软公司家庭娱乐事业部游戏产品行销经理陈杰桦与硬件产品行销经理吴建宏主持，现场还特别安排了一些清凉的比赛活动，以营造出暑假的气氛。

PC版RPG大作作为活动揭幕

本次会中首先发表的是完全中文化的PC角色扮演游戏大作《末日危城2 (Dungeon Siege II)》。游戏采用次世代的视觉特效引擎，营造出美丽的画面与奇幻世界的气氛，并支持联机功能，可与其他玩家合作进行任务。带领玩家回到美丽的奇幻大地亚兰纳 (Aramna) 展开新的冒险旅程。

为了让玩家可以先一步体验游戏的乐趣，微软将于7月22日起在官方网站提供英文试玩版的下载。对于网络顺流较慢的玩家，微软也准备了DVD试玩光盘，只要依照网站上的指示即可免费索取。



微软电脑配件产品绚丽登台

继电脑游戏发布之后登场的是微软预定于暑假

推出的一连串PC键盘、鼠标等外围硬件，并以“鼠”气全开、“键”步如飞为宣传口号。首先发表的8款配色各异体积小巧的微软光学精灵鲨鼠标 (Microsoft Compact Optical Mouse)，包括深蓝色、粉红色、黑色、天蓝色、白色、绿色等可供玩家选择。接着是针对笔记型计算机所设计的微软无线光学迷你鲨鼠标 (Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse)，该键盘配有USB无线接收器，让笔记本用户可以轻松使用，免于接线的麻烦。

随后展出的则是具备指纹读取功能的无线光学精灵鲨 (Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer With Finger reader)，其能够提供指纹识别功能，让玩家免于记忆帐号密码的烦恼，两手空空也可以直接以指纹识别的方式登入，不必担心帐号密码遗失或被盗用。最后则是发表了有着高级皮质触感的微软无线光学精英鼠标套装 (Microsoft Wireless Optical Desktop Elite)，搭配独特设计的微软键盘与鼠标，提供舒适便利的操作与输入环境。

XBOX暑假游戏丰富多彩

介绍完了与电脑相关的产品，接下来的便是家用机了。台湾微软家庭娱乐事业部游戏产品行销经理陈杰桦亲自为到场玩家介绍了将于暑假推出的多款XBOX游戏，包括《马达加斯加》、《神奇四侠》、《绿巨人：终极毁灭》、《史莱克总动员》、《终极蜘蛛侠》等以电影和动画改编的游戏。还有由Ubisoft所制作的街头赛车格斗游戏《187生死极速》，以及名作家汤姆克兰西的第一人称战术射击游戏《虹彩六号：绝命封锁线》。这些



游戏基本都预定于9月推出。

XBOX暑假大Fun送活动出炉

除了介绍产品，微软也预定在暑假推出“FUN送一夏”的游戏特价组合，共有4种方案，每种都由两款软件所构成，类型包括动作、赛车、第一人称射击、运动与格斗等等，特价皆为1499元新台币。台湾XBOX总经销联强国际也推出“买6送1超值Fun送”的项目活动，只要以优惠价7899元新台币购买《光环2 中文版》、《极限竞速 中文版》外加3款精选XBOX游戏与XBOX DVD遥控器，就可以免费获赠XBOX主机一台。

为了宣布接下来一连串的暑假活动的正式开始，台湾微软与联强国际在现场以“开心Fun暑假，清凉一夏”的冰球比赛来揭开活动序幕，最后并邀请现场采访媒体进行刨冰堆高游戏，最后由6名参赛者中的2位优胜者，获赠微软所提供的XBOX主机一台。

特报

网络游戏携手名人效应，刘亦菲代言《完美世界》

本刊讯 9月16日，北京完美时空网络技术有限公司在日坛会馆举办了“完美亦菲Fly With Me”——《完美世界》签约刘亦菲形象代言暨媒体见面会。完美时空公司董事长池宇峰先生、《完美世界》主要开发人员及京城众多主流媒体均参加了此次见面会。

见面会还没开始，会场外就已经挤满了闻讯而来的众多玩家和影迷。悠扬婉转的中国曲风音乐引导媒体进入见面会现场，古色古香的节目表演贯穿整个见面会，营造了浓厚的中国文化氛围。会上，完美时空董事长池宇峰先生宣布刘亦菲担任《完美世界》唯一形象代言人，并公布了目前《完美世界》的开发进度和测试计划。

进入拍摄环节，刘亦菲以游戏角色造型出场，立刻吸引了会场所所有人的目光，掀起了见面会的第一

个高潮。各大媒体记者们抓住这次难得的机会，展开激烈的提问攻势。面对记者们十分热情甚至有些刁钻的提问，刘亦菲始终保持微笑，落落大方的一一给予回答，会场气氛融洽，欢声笑语不断。应广大玩家和FANS们的强烈要求，刘亦菲为大家现场展示了《完美世界》女武侠、羽灵两种职业的cos扮相，同时由主持人向大家介绍两种职业的相关消息。刘亦菲的美丽加上独具特色的服装道具，引起现场观众一阵阵的热烈掌声。

池宇峰先生表示，邀请刘亦菲担任《完美世界》代言人，除看中她在年轻人中越来越高的的人气外，更因为她曾经扮演的角色和所展现的气质与这款游戏自己开发的创世奇幻网络游戏展现的氛围非常协调。

我们有理由相信，拍摄会仅仅是双方合作的成

功开始。随着《完美世界》测试的逐步展开，演艺明星加入网络游戏的组合将吸引更多的眼球。



2005 日本上半年游戏销量排行榜

排名	机种	游戏名称	厂商	发售日	销量
1	PS2	GT赛车4	SCE	2004年12月28日	82.2万套
2	PS2	真·三国无双4	KOEI	2005年2月24日	80.1万套
3	PS2	龙珠Z3	BANDAI	2005年2月10日	82.4万套
4	DS	任天堂	任天堂	2005年4月21日	43.4万套
5	PS2	世界足球 胜利十一人8 在线革命	KONAMI	2005年3月24日	45.9万套
6	PS2	浪速沙滩 珍兽之岛	S E	2005年4月21日	44.3万套
7	GB	口袋妖怪 绿宝石	任天堂	2004年12月2日	39.8万套
8	PS2	机动战士高达 一年战争	BANDAI	2005年4月7日	38.5万套
9	DS	超级马里奥DS	任天堂	2004年12月2日	35.2万套
10	PS2	铁拳5	NAMCO	2005年4月7日	30.1万套
11	PS2	异度传说	S E	2005年1月27日	27.3万套
12	PS2	超级马里奥8	CAPCOM	2005年2月17日	26.1万套
13	PS2	DQ8 天空、海洋、大地和极地的公主	S E	2004年11月27日	24.3万套
14	PS2	Another Century's Episode	BANPRESTO	2005年1月27日	23.6万套
15	PSP	大众高尔夫 街机版	SCE	2004年12月12日	23.2万套
16	GBA	甲虫王者~通往伟大的冠军之路~	SEGA	2005年6月23日	22.2万套
17	GBA	口袋妖怪 绿宝石	任天堂	2004年5月6日	2.9万套
18	DS	触摸卡比	任天堂	2005年3月24日	20.8万套
19	DS	超级马里奥DS	任天堂	2005年5月18日	20.5万套
20	PS2	怪物猎人G	CAPCOM	2005年4月20日	20.1万套
21	PS2	大部队研公式 吉宗	大部队研	2004年12月8日	19.8万套
22	GC	生化危机4	CAPCOM	2005年1月27日	19.6万套
23	GBA	洛克人EXE5 卡普尔之心	CAPCOM	2005年2月24日	17.8万套
24	PS2	忍者龙剑传 四度觉醒	SCE	2005年3月24日	17.8万套
25	GBA	马里奥聚会A	任天堂	2005年1月28日	17.8万套
26	GBA	洛克人EXE5 布鲁斯之心	CAPCOM	2004年12月8日	17.6万套
27	DS	大部队研 超级马里奥DS	TRIVY	2005年4月21日	17.4万套
28	PS2	合金装备系列3 毒蛇者	KONAMI	2004年12月22日	17.3万套
29	PS2	DOA5 在 富有街道 特别版	S E	2004年12月22日	17万套
30	PS2	忍者龙剑传 封印之红 特别版	S E	2005年5月9日	17万套
31	PS2	忍者龙剑传 封印之红 特别版 Plus	SEGA	2005年2月24日	16.2万套
32	PS2	贝尔摩德传说	ENTERBRAIN	2005年5月28日	16万套
33	PS2	职业棒球大赛2	KONAMI	2005年4月7日	16万套
34	GC	星际火狐 暴走	任天堂	2005年2月24日	15.8万套
35	PSP	永恒传说	NAMCO	2005年5月13日	16.5万套
36	DS	触摸 捕捉 魔兽	任天堂	2005年1月20日	14.6万套
37	GC	人类战鹰 苍龙战记	任天堂	2005年6月20日	14.2万套
38	PSP	真·三国无双	KOEI	2004年12月10日	14万套
39	GBA	超级马里奥大战DS2	BANPRESTO	2005年2月3日	14万套
40	PS2	天外魔境III NAMCO	NAMCO	2005年2月14日	12.1万套
41	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO	2005年5月26日	12.2万套
42	PS2	职业棒球2006	NAMCO	2005年4月21日	11.5万套
43	PSP	山崎秀幸	NAMCO	2004年12月12日	11.8万套
44	PS2	搏击双雄	KONAMI	2005年2月17日	11万套
45	PS2	幽☆游☆白书 FOREVER	BANDAI	2005年5月19日	11万套
46	GC	马里奥聚会B	任天堂	2004年11月8日	11万套
47	PS2	圣斗士圣矢 圣域+ 官商	BANDAI	2005年4月7日	10.8万套
48	GBA	口袋妖怪 火红 叶绿	任天堂	2004年3月29日	10.7万套
49	PS2	幻影王国	日本一SOFT	2005年3月17日	10.8万套
50	PS2	忍者龙剑传	NAMCO	2004年12月10日	10.5万套

2005年已经过去一半,在过去的半年中游戏界已经开始逐步迎来另一个新的时期。首先是掌机第一个进入了发展与创新的阶段,PSP和NDS以强大的性能和打破传统的设计为随身娱乐注入了新的活力。其次在家用机方面,随着E3的召开,三大世代主机先后揭开了神秘面纱,为玩家带来了前所未有的震撼。至于目前的游戏市场,也已经从去年年末的低迷状态走了出来。从去年12月20日截止到现在6月24日为止的各主机软件销量排行榜也在近日正式公布,下面就让我们一起来看一下前50款游戏的排名情况。

第1名

GT赛车4



第2名

真·三国无双4



第3名

龙珠Z3



第4名

任天堂



第5名

世界足球 胜利十一人8 在线革命



这次夺得前3名的游戏中,全都是PS2上的热门大作。而第4名则落在了NDS的《任天堂》身上。更加有趣的是,在位列前十的软件中也是PS2和NDS的天下,其中PS2软件有7款,而NDS有3款。看来主机和创新这两大特点,成为了上半年软件销售市场的发展趋势。

特别撰稿人:大卫

在本次榜单的前5名当中,《GT赛车4》是唯一在半年时间内销量破百万的,其全系列超过4千万销量的势头依旧未曾减弱。位居亚军的是《真·三国无双4》,依照目前80.1万的成绩,估计在年内也会成为一款百万大作,而拥有如此的理想销量,必然也为下一步猛龙传的推出奠定了良好的基础。《龙珠Z3》能够有82.4万的销量,已经让BANDAI笑得合不拢嘴了,抱定了龙珠这棵摇钱树看来还真是明智之举。第四名《任天堂》为掌机游戏挣了一口气,近乎完美的创意绝对是NDS上首屈一指的作品,而同时推出3个版本也是促使其销量猛增的法宝之一。至于第五名《世界足球 胜利十一人8 在线革命》则已经成为了KONAMI不遗余力的头号软件,频繁推出各种版本也能有这么好的销售成绩,难怪该系列目前以每年一款的速度推出。

中国电玩榜

2005年第16期

本期截至统计日期共收到有效选票167张

THE MOST WANTED GAMES

近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP 15

统计时间:6月20日-7月13日 本期冠军-胜利十一人最新作即将发售,首次上榜就获得了第二名的优异成绩,期待有更加出色的表现!

1位 第三次超级机器人大战α

上期第2位 BANDAI PRESTO 模拟战略 2005.7.28 3379日元



计票: **756**

本作中由日本著名游戏插画师金子・马设计的机体ベルゲバウ由失忆少年クオウレ-驾驶,以高超的射击能力及机动性而自豪,中近距离的战斗是其特长,脉动力源外其他一切资料都是谜。

2位 胜利十一人9

NEW! 上期第1位 KONAMI 体育竞技 2005.8.4 7329日元

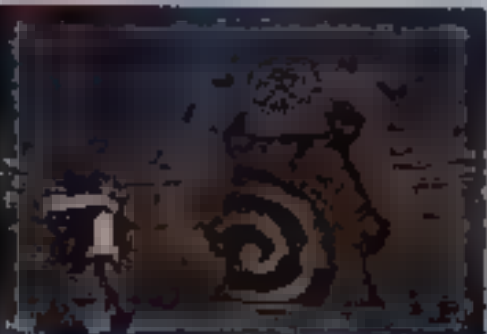


计票: **728**

游戏一改系列一贯单代言人的惯例,日版将采用齐藤和日本的著名中场球员中村俊辅;而游戏的欧版代言人目前也已经确定是英超切尔西队的队长约翰-特里担当。日版今年八月初发售。

3位 格兰蒂亚3

上期第2位 SQUARE ENIX 角色扮演 2005.8.4 7980日元



计票: **673**

游戏中主角Yuki的配音为松风雅也,女主角Athena的配音为木南晴夏,其余声优包括 柴木文、吉野纱香、前田敏香、野坂 石原伸也、船台了恩子、葛山真吾、若村真由美等。

4位 最终幻想12

上期第3位 SQUARE ENIX 角色扮演 2005年底 售价待定
计票: **653** 本作将两优门将会作为特邀嘉宾出场,自是由SE举办的概念。

5位 樱大战V 永别吾爱

上期第4位 SEGA 模拟战略 2005.7.7 88-90日元
计票: **609** 游戏已发售,这次主角门来米的光武经过改造还加入了空战形态。

6位 王国之心2

上期第5位 SQUARE ENIX 动作角色扮演 2005年底 售价待定
计票: **544** 游戏有包装封面已经确定,年底制作可能较大。

7位 灵魂能力3

上期第6位 NAMCO 格斗竞技 2005.11 售价待定
计票: **492** 游戏美版先于日版发售,仍将有不少漫画角色登场。

8位 战国BASARA

上期第7位 CAPCOM 动作角色扮演 2005.7.21 7990日元
计票: **467** 最后两名武将已公布“织田信长”高须义弘“战国最强”不多版。

9位 悠远传说

上期第8位 NAMCO 动作角色扮演 2005.8.25 7140日元
计票: **425** 游戏一发售,游戏内容精彩,特效惊人,特效惊人。

10位 新·鬼武者 梦之黎明

上期第9位 CAPCOM 动作角色扮演 2005.8.25 7140日元
计票: **393** 游戏内容精彩,特效惊人,特效惊人。

11位 真·三国无双4 猛将传

上期第10位 SEGA 动作角色扮演 2005.8.24 4990日元
计票: **347**

12位 塞伯拉斯的挽歌

上期第11位 SQUARE ENIX 动作角色扮演 2005.8.24 4990日元
计票: **304**

13位 恶魔城·苍月的十字架

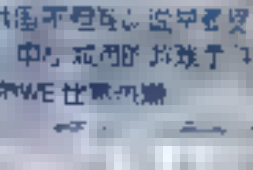
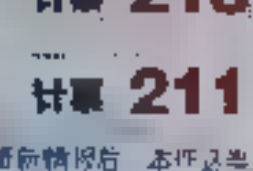
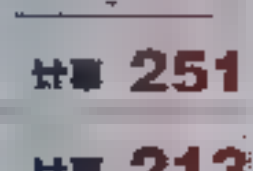
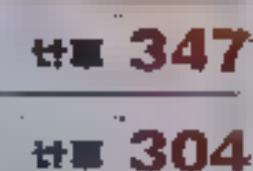
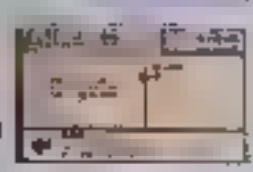
上期第12位 KONAMI 动作角色扮演 2005.8.22 4990日元
计票: **251**

14位 零-刺青之声-

上期第13位 KONAMI 动作角色扮演 2005.7.28 4990日元
计票: **213**

15位 零-刺青之声-

上期第14位 KONAMI 动作角色扮演 2005.7.28 4990日元
计票: **211**



本期 榜主手记 本期冠军-胜利十一人最新作即将发售,首次上榜就获得了第二名的优异成绩,期待有更加出色的表现!

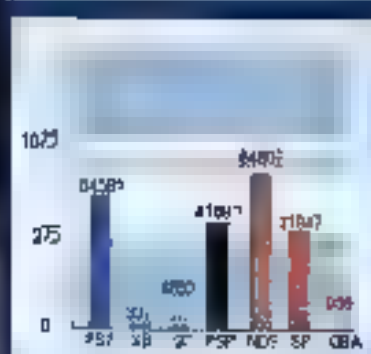
统计时间: 6月28日-7月13日

近期玩家玩的最多的游戏

最流行TOP 15

1位	PS2 真·三国无双4	销量: 651
上期 1	由KOEI 制作并发行 2005.5.24 售价746日元	
2位	PS2 胜利十一人·在线革命	销量: 634
上期 2	由KONAMI 制作并发行 2005.5.9 售价739日元	
3位	PS2 恶魔猎人3	销量: 542
上期 4	由CAPCOM 制作并发行 2005.2.7 售价749日元	
4位	PS2 骑龙者·封印之红青绿之黑	销量: 507
NEW	由SQUARE ENIX 制作并发行 2005.6.18 售价7140日元	
5位	PS2 战神	销量: 499
上期 3	由SCEA 制作并发行 2005.5.22 售价498日元	
6位	PS2 合金装备3·食蛇者	销量: 468
上期 5	由KONAMI 制作并发行 2004.1.15 售价730日元	
7位	PS2 源氏	销量: 411
NEW	由SCE 制作并发行 2005.6.30 售价7140日元	
8位	GBA 超级机器人大战OG2	销量: 375
上期 7	由BANPRESTO 制作并发行 2005.3.3 售价4800日元	
9位	PS2 实况世界足球·胜利十一人8	销量: 362
上期 9	由KONAMI 制作并发行 2004.8.5 售价7140日元	
10位	PS2 GT赛车4	销量: 308
上期 12	由SCE 制作并发行 2004.12.28 售价7140日元	
11位	PS2 龙珠Z3	销量: 287
上期 13	由BANDAI 制作并发行 2005.2.10 售价7140日元	
12位	PS2 杀手7	销量: 265
上期 5	由CAPCOM 制作并发行 2005.8.9 售价498日元	
13位	PS2 勇者斗恶龙8	销量: 249
上期 11	由SQUARE ENIX 制作并发行 2004.12.27 售价9240日元	
14位	PS2 重装传说·沙尘之锁	销量: 238
上期 10	由SUCCESSION 制作并发行 2005.5.9 售价7329日元	
15位	PS2 NAMCO X CAPCOM	销量: 204
上期 14	由NAMCO 制作并发行 2005.5.26 售价7140日元	

本期榜单中PS2游戏占据了14个席位，其中《真·三国无双4》、《胜利十一人·在线革命》、《恶魔猎人3》、《骑龙者·封印之红青绿之黑》、《战神》、《合金装备3·食蛇者》、《源氏》、《GT赛车4》、《龙珠Z3》、《杀手7》、《勇者斗恶龙8》、《重装传说·沙尘之锁》、《NAMCO X CAPCOM》等游戏均进入了榜单。GBA游戏《超级机器人大战OG2》位居第8位。PS2游戏《实况世界足球·胜利十一人8》位居第9位。PS2游戏《龙珠Z3》位居第11位。PS2游戏《杀手7》位居第12位。PS2游戏《勇者斗恶龙8》位居第13位。PS2游戏《重装传说·沙尘之锁》位居第14位。PS2游戏《NAMCO X CAPCOM》位居第15位。



日本硬件双周销量统计

本期日本各游戏主机销量统计显示，PS2游戏主机销量依然领先，本期销量为4107台，较上期增加了107台。GBA游戏主机销量位居第二，本期销量为2107台，较上期增加了107台。PSP游戏主机销量位居第三，本期销量为2107台，较上期增加了107台。NDS游戏主机销量位居第四，本期销量为2107台，较上期增加了107台。SP游戏主机销量位居第五，本期销量为2107台，较上期增加了107台。CBA游戏主机销量位居第六，本期销量为2107台，较上期增加了107台。

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN MONTHLY GAME RANKING

美国游戏排行榜由GMA上的“游戏狂热·绿宝石”榜单。虽然目前早已过时，不过这款游戏却在今年4月方才上市。看，最近，前十名的游戏中就会出现这款游戏的身影。这款游戏在榜单上和第2名也都有不错的表现，影响力。

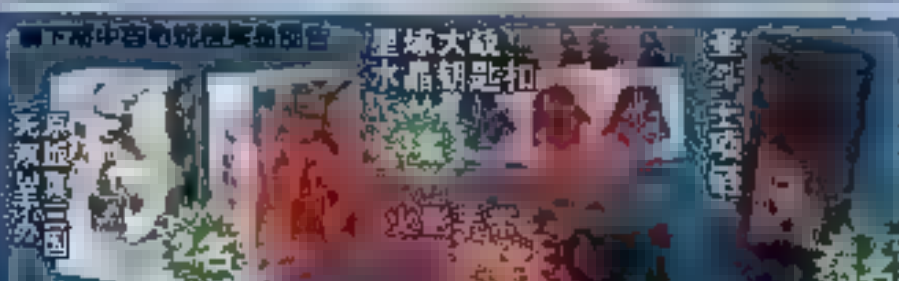
1位	GBA 口袋妖怪·绿宝石
2位	PS2 星球大战前线3·西斯的复仇
3位	PS2 星球大战前线3·西斯的复仇
4位	PS2 FORZA MOTORSPORT
5位	PS2 午夜俱乐部3·打屁股
6位	PS2 DOOM3
7位	PS2 乐高星球大战
8位	GBA 星球大战前线3·西斯的复仇
9位	PS2 战神
10位	PS2 MVP BASEBALL 2005

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING

这款游戏由索尼游戏公司开发，在PS2上发售。这款游戏在榜单上和第2名也都有不错的表现，影响力。

1位	PS2 甲虫王者·通往最伟大的冠军之路	销量: 210484
2位	PS2 骑龙者2·封印之红青绿之黑	销量: 154054
3位	PS2 大闹天宫练习DS	销量: 68541
4位	PS2 任天堂	销量: 46516
5位	PS2 宝可梦长	销量: 32996
6位	PS2 龙士传说·无限	销量: 30841
7位	PS2 小棋手1	销量: 29120
8位	PS2 乐高·帕奇斯高3	销量: 25483
9位	PS2 足球人生2	销量: 24220
10位	PS2 重装传说·沙尘之锁	销量: 15889



月光女神的传奇物语

LUNAR GENESIS

13年来,由GAME ARTS最初在Mega-CD上开发的Lunar系列RPG,先后转战SS、PS、GBA等主流机种,如今她的正统续作——《Lunar 创世纪》就要在NDS上推出了。这次的制作由曾经在GBA上移植KOF的MMV公司承担,但本作的风格依然延续了以前的特色。

NDS	平台	发售日期	发售地区	容量
	MMV	2008.6.25	全日本	4GB
卡带	日版	人	连载中	

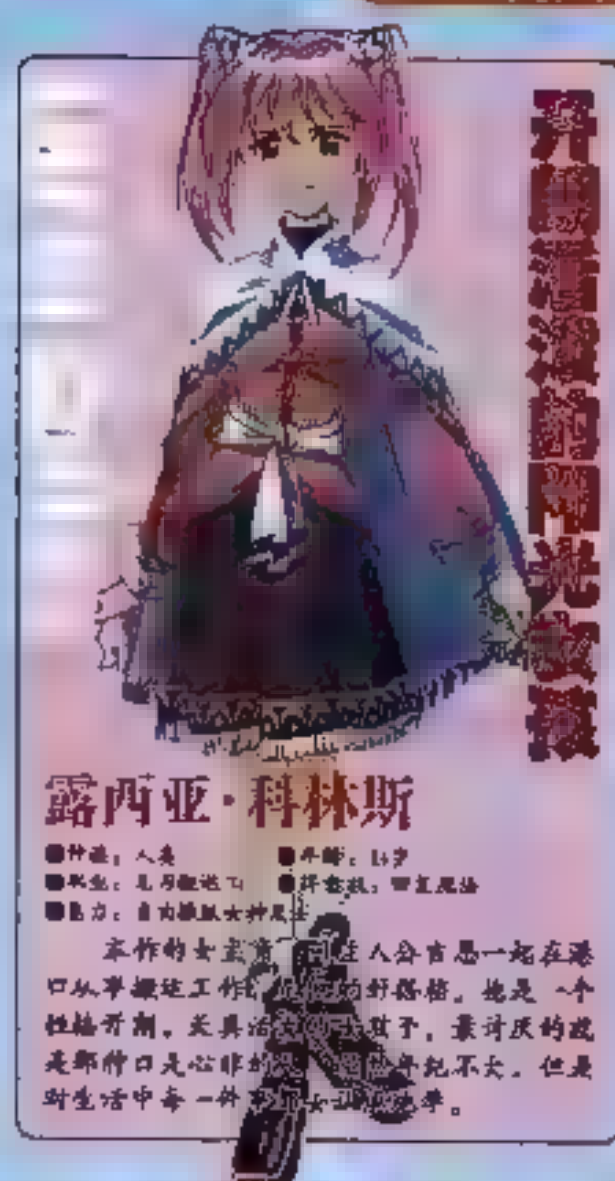


本作的主人公

吉恩·坎贝尔

●种族:人类
●职业:剑士
●能力:剑术

本作的主人公,在Lunar系列港口城市时10岁少年,时间因的早的感到不开心,希望有一天能出去与冒险。他是一个富有正义感和责任感的人,因此经常动手在先,动脑在后。



本作的女主角

露西亚·科林斯

●种族:人类
●年龄:13岁
●职业:见习魔法师
●能力:自由魔法女神魔法

本作的女主角,与主人公吉恩一起在港口从事搬运工作,是个好性格。她是一个性格开朗,天真活泼的孩子,最讨厌的就是那种口是心非的人。虽然年纪不大,但是对生活中每一件小事都很认真。



本作的女主角

加布里埃拉·坎贝尔

●种族:人类
●职业:剑士
●能力:剑术

虽然身为剑士一族,但因为身高自大,她性格很内向,从来不肯向别人屈服。由于觉得有些对不起吉恩他们,所以决定和他们一同冒险。总的来说,她的剑术很厉害,但是也有女孩子坏坏的一面。

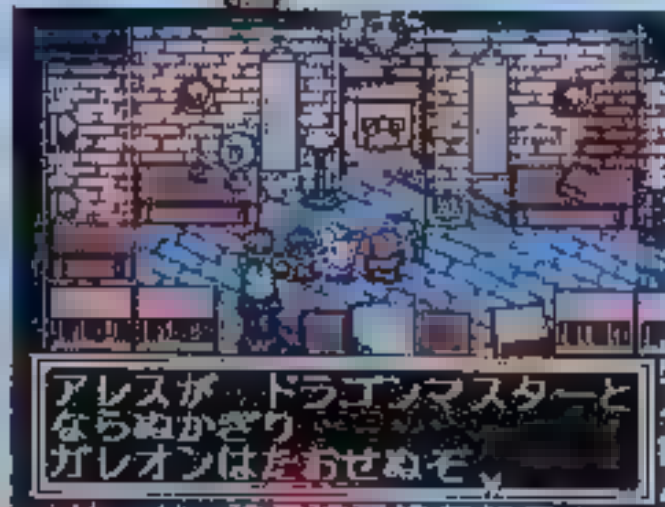
回顾系列重点的前传作品

虽说本作名义上是Lunar系列的“续集”,但是实际上,它的故事发生在《银色之星》之前1000年的时候。从时间角度来看,目前这部应该是Lunar系列的最初作才对。(之所以说是“目前”,因为笔者怕GAME ARTS或者MMV的首脑哪天心血来潮,再推出一部更早期的作品,那就成了“前传的前传”了……)。话又说回来,Lunar系列的两部正统作品都出在Mega-CD上,仅在Mega-CD销量就有40万左右。再加上后来各机种上的销量,这个系列也的确称得上是四万级的巨作了。在游戏中,玩家们仍然会见到传说中的女神阿尔迪娅以及守护她的四条神龙。本作的世界观和以前历代作品基本上保持一致,Lunar的fans们一定不会失望的。

这里就是著名的阿尔迪娅女神大宝座,在游戏中有十分重要的意义,在游戏中,用PS主机上大部分的屏幕来显示。下半部分的那座王座是用来显示道具和状态。



Upper screen



这是当年Mega-CD版作品《Lunar 银色之星》的画廊,讲的是主人公吉恩和女主角露西亚在冒险世界中成长的故事。

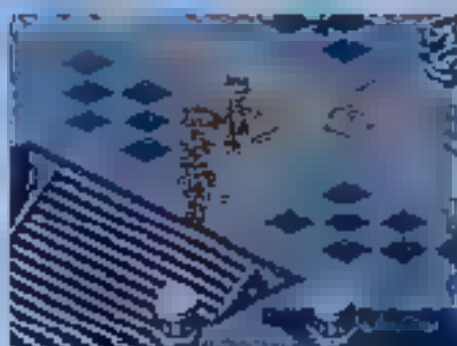
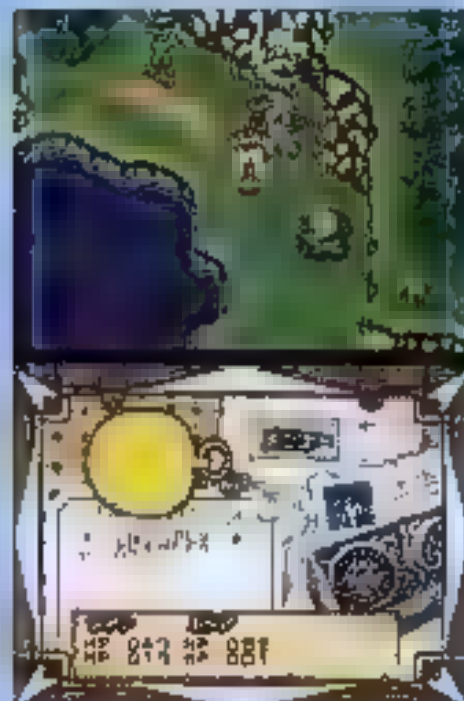
阔别11年,又是一个新的起点,在PS2上精心打造的Lunar正统续作

在DS上延续!

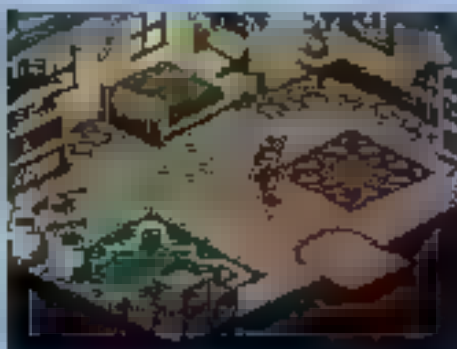
以前的Lunar系列,最初都是出在电视游戏机上的。这一次的Lunar在DS上推出,其操作方式或战斗画面较之以往都发生了比较大的变化。DS的机能得到了比较好的发挥,玩家在游戏中,要活用触摸屏,麦克风等DS特有的操作方式,从而使游戏能够进行下去。

利用DS的触摸屏进行操作

这次由于是DS版,所以操作方式当然和以前有所区别。在游戏中,主人公和同伴的行动集中在上屏,下屏用来操作,可以控制人物移动、查看状态、道具等内容。其他一些行动如:在商店、商店等地方操作也是通过触摸下屏来实现的。



↑这是在通常画面中上屏的显示,和一般的RPG没什么区别,是普通的3D画面



↑这儿就是古恩的家,游戏的剧情就从这里开始的。此时古恩似乎正在家里,我们看不到露西王子的踪影。

↑在移动画面中,上屏用来显示游戏画面,下屏则显示菜单,包括地图和人物的状态,在移动画面中可以看到女神的雕像。

Story

在很久很久以前,世界上没有战争。

甚至连空气都没有,到处都是死寂。

女神阿尔迪迪和神龙使者,带着4条神

龙降临到大陆上。阿尔迪迪用自己的魔法之力滋润了大地,让荒芜无生

的沙漠变成了肥沃的绿洲。人们在女神为他们构筑的家园中安居乐业。

女神阿尔迪迪在遥远的地方,向世界上的人们传递着她的祝福。

在这个世界上,生活着两个不同的种族。一个是依靠优秀的体力

生存的兽人族。另一个是体格相对不占优势,但是擅长使用各种工

具的人族。由于体格方面的优势,这个社会逐渐向兽人族倾斜。兽

人族在世界的中心是建立王都和城市,向往着繁华的生活,而人族则移

居到周边地区,过着朴素的生活。两大种族之间保持着适当的距离,

维持着微妙的平衡。

有一天,在港口城

镇从事搬运工的少年古恩和他的搭客露西亚

来到了传说中繁华的都市——露尔利欧。

然而,他们发现,这里“繁华”之

处,并不像他们想象的一样完美。

...

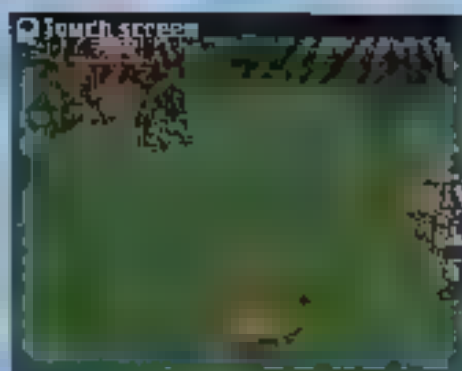
...

...



独特的战斗指令输入方式

和一般RPG“踩地雷”遇敌的方式不同,在《Lunar Genesis》中,主角在地图上与敌人相遇之后,就能进入了战斗状态。在战斗时,两个屏幕都被用来显示战斗画面。这就使画面显得很有纵深感。在游戏中,要通过触摸屏即时输入指令,才能进行战斗。据说麦克风在游戏中也起着很大的作用。



↑战斗指令是月熊用笔写达的,在是险的时候,要使用触摸屏上输入。



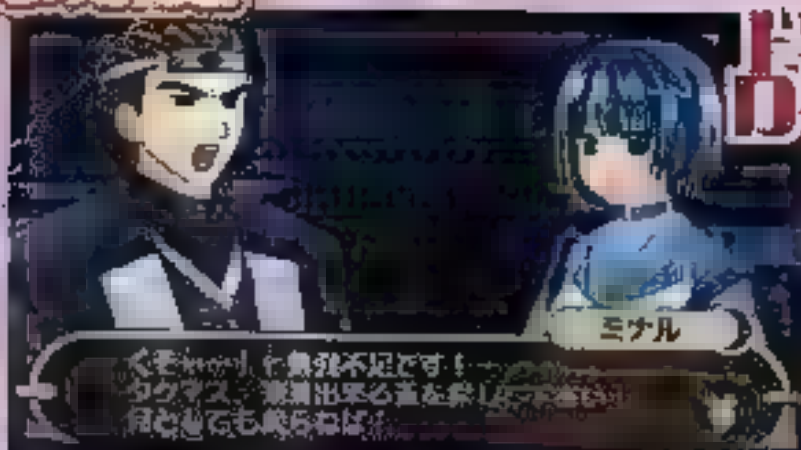
↑战斗画面是月熊用笔写达的,在是险的时候,要使用触摸屏上输入。

战斗画面是月熊用笔写达的,在是险的时候,要使用触摸屏上输入。



战国时代的奇幻之作

由KONAMI公司在PSP上开发的战棋游戏《十二生肖 战国封神传》，将于今年8月25日与各位玩家见面。这款游戏以日本战国时代为原型背景，实际上却包含了许多虚构的魔幻要素。



ミナル

くそいっ、くそいっ、くそいっ！
くそいっ、くそいっ、くそいっ！
くそいっ、くそいっ、くそいっ！



Twelve 戦国封神伝

トウエルブ

PSP

本刊译名：十二生肖 战国封神传

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

12月25日

本游戏以日本战国时代为原型，构筑了一个名叫“大和”的虚拟世界。勇士们为了守护这个世界中的十二生肖精灵，并且封印邪恶的魔神，展开了冒险和战斗的旅程。本作的剧本和世界观由山上隆负责设定，而角色设计则由成瀬智里担当。在游戏进行的过程中，玩家需要在“冒险”和“战斗”两个不同的环境下发展剧情。这种系统和一般的战棋游戏没有什么区别。在每一章的开头，都会有一位辩士一样的人物向玩家介绍剧情。

响树

在开始战斗时，玩家需要从两位主角中选择一位。这位就是本作的男主角响树。在游戏中，玩家将和其他角色一起冒险。



美里

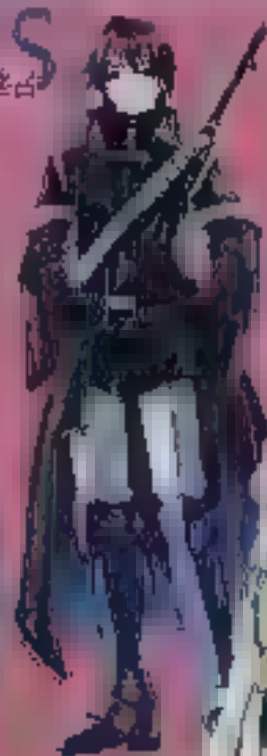
这位是女主角。她是一位非常温柔的女孩，拥有着强大的魔法力量。在游戏中，她将与男主角一起冒险，共同守护这个世界。



CHARACTERS 人物介绍

美里

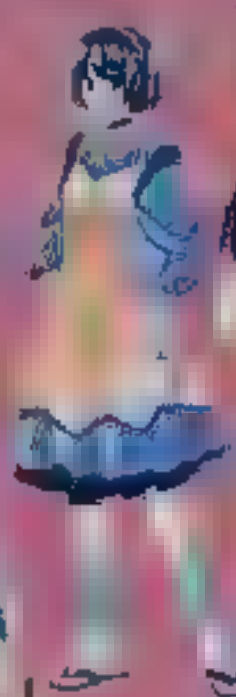
使用西洋魔术的魔法师。关于她的过去，她本人并不清楚。她拥有着强大的魔法力量，在游戏中将发挥重要的作用。



使用古刀的剑士。关于他的过去，他本人并不清楚。他拥有着强大的剑术，在游戏中将发挥重要的作用。

美里

使用古刀的剑士。关于他的过去，他本人并不清楚。他拥有着强大的剑术，在游戏中将发挥重要的作用。



由纪

富足的千金小姐。作为主角的妹妹，她拥有着强大的魔法力量。在游戏中，她将与主角一起冒险，共同守护这个世界。



库罗

在奥州长门郡村中隐居的女战士。她拥有着强大的剑术，在游戏中将发挥重要的作用。

山崎

在奥州的奥州郡下。拥有着强大的人物。关于他的过去，他本人并不清楚。他拥有着强大的剑术，在游戏中将发挥重要的作用。



山崎

在奥州的奥州郡下。拥有着强大的人物。关于他的过去，他本人并不清楚。他拥有着强大的剑术，在游戏中将发挥重要的作用。

在PSP上揭开新的序幕!!

这是一个与日本的战国时代十分相似,却又不一样的,被称作“大和”的世界。尾张领主政长,为了借助魔神的力量,把真姬作为祭品献了出去。偶然经过的主人公救下了这个可怜的女孩,并且下定决心,帮助她复兴真姬家族。要想对抗魔神,必须集齐12件神器,主人公的宝刀“魔镜”只是其中之一。



↑游戏中的世界与战国时代的日本十分相似

游戏中的建筑体现了古日本的特点。根据日本屋宇的外形来看,似乎比战国还要早。



STOPV 剧情介绍

在远古时代,魔神一族企图毁灭这个世界。精灵们为了封印魔神,用一场大水将整个世界清洗了一遍。魔神们被永远地封在了地下。此后,精灵们纷纷躲到荒野隐居起来。

很多年之后,尾张的领主政长为了统一整个大和,不惜借助魔神的力量。为了向魔神展示自己的信用,他把人员真姬作为祭品献给了魔神。但是真姬却在祭祀开始之前逃走了。政长派藤吉等人去追捕她。就在这时,他们遇到了主人公。就这样,一场殊途相逢的战斗在混乱中开始了。

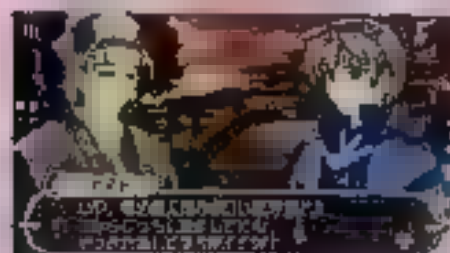


游戏的战斗画面十分壮观。



任命军师 总揽全局

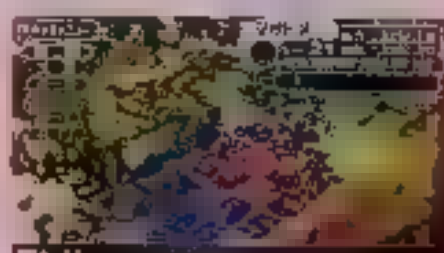
在游戏开始之前,玩家需要在伙伴中选择一人作为军师。不同的角色成为军师后,将向主人公提供不同的建议和帮助,并且影响其他人的士气。这种情况被称为“军师效应”,所以在不同的情况下,可以任命不同的人来做军师。此外和军师交谈时,可以得到一些和游戏相关的情报,从而加深对游戏的理解。



↑比方说,任命大和做军师的话,他经常会提醒本番屋里的机空飞船作为后援。

互相帮助 彼此信赖

在战场上支援同伴,可以构筑彼此之间的信任关系。通过支援可以在战斗中提高移动力和回避能力,取得直接效果。同移动、攻击等指令不同,“应援”这个指令对于战局的影响是巨大的。然而,由于不消耗魔力,所以不能连续使用。那么在战斗的时候如何运用“应援”这机关,显得十分重要。



↑在游戏中拥有支援能力的角色很多,不同的人在被援的时候会说不同的话。

穷追猛打 连续作战

“连续技”是要消耗魔力才能执行的指令。在攻击的时候,看好时机按下O键,可以实现连续攻击,从而给敌人造成严重的伤害。依照角色的不同,他们的连续技也不相同。这样的操作手感,使玩家有种“与游戏中的角色共同作战”的感觉。也许这种“休戚”游戏正是当下游戏流行的时尚之一吧。



↑在战斗中,连续攻击敌人的次数和连打按键的波数有关。这一点一定要记牢。

巴斯克

擅长弓箭, WPTL世界最强大者的重量冠军获得者。主职在狩猎作战的狩猎,对敌方造成威胁。

藤吉

由政长一手提拔的女性武将,是“大和军”成员之一。整天戴着帽子,面具,从来没有摘下过。

三丸

小个子魔导, 对魔导术一非常讨厌, 对魔导术一无所知。具有很强的魔法性, 与政长的关系非同寻常。

真姬

真姬的护卫, 少年忍者, 性格单纯朴实, 拥有魔力, 使用忍术。

真姬

真姬的护卫, 少年忍者, 性格单纯朴实, 拥有魔力, 使用忍术。

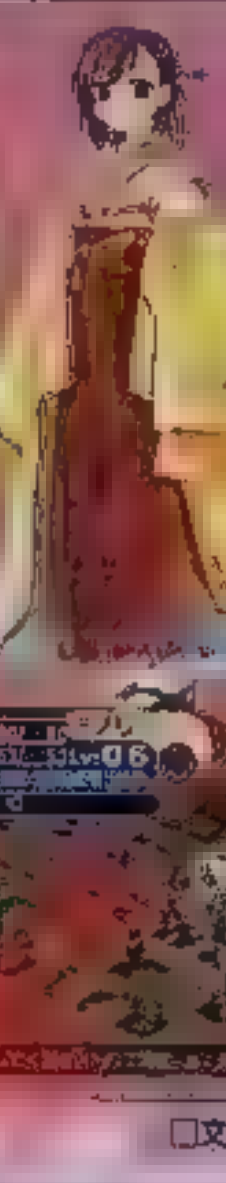
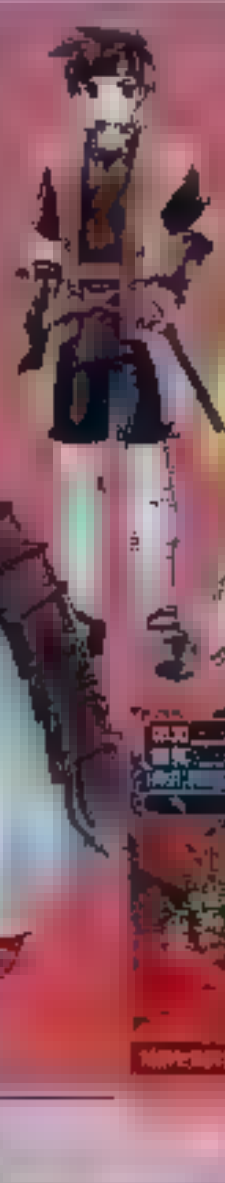
大和

大和商人, 创立国政, 商人出身的青年。拥有强大的神器, 在京都亡国后, 来到主人公, 被大和用火处出距离。



并庆

由真姬发现的机器人, 性格沉默寡言, 因为是被真姬发现, 所以不会说话。对真姬有着感情, 回避力很强, 但是体力很高。



クリティカル

CRITICAL VELOCITY

ベロシティ

由株式会社Namco在PlayStation 2上开发的赛车游戏《极速边缘》, Critical Velocity, 将于9月15日正式发售, 售价为7140日元。本作曾于去年8月发表, 当时暂定的名称是《如诗追踪者》(Rune Chaser), 然而此后就一直杳无音信了。在广大玩家的密切关注之下, 这款火爆高速、惊险刺激的爽快作品终于在近日浮出水面。接下来, 我们将向大家介绍这部独树一帜的“赛车动作游戏”。

PS2

本刊译名: 极速边缘

100%

711 9 0

711 9 0

711 9 0

DVD-ROM

1 版

A

可动中

本游戏中收录了两种不同的游戏模式, 分别是“剧情模式”和“快速启动模式”。剧情模式是根据故事的发展接受不同人物的委托, 围绕事件(任务)的发生而展开的模式。而游戏中的任务则分为两种, 一种是按照故事的展开 接受他人委托而执行的“剧情任务” 另外一种则是不论 接受委托与否, 都可以任意选择的“自由任务”。在手头没有任务的时候 玩家也可以在地面上保持“自由行驶”的状态 直到接受下一个任务为止。本游戏收录的任务数量在40种以上。

游戏基本流程

- 接受委托 (任务中)
- 执行任务 (任务中)
- 获得酬金 (任务中)
- 接受新任务 (剧情推进)

喧嚣的都市,火爆的飞车团,少男少女

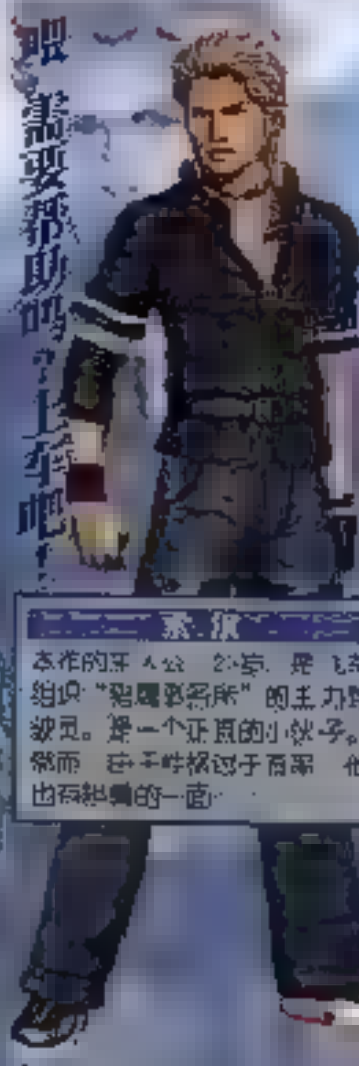
剧情

五位年龄不同;性格各异;有着不同人生的人物;稍

索尔等人经营的“飞车团”,指的是依靠自己高超的驾驶技术,接受种种委托,赚取高额酬金的人。就像一群狂野的赏金猎人一样。飞车团所面临的威胁,来自不同的地方,市政厅的高深警官始终要对他们虎视眈眈,而商业竞争对手哥鲁和戴安娜等人也给他们设下了重重障碍。尽管如此,索尔和哥鲁仍然坚持着,在街道上日复一日地奔波不息。在他们的字典里,没有“困难”这个词。他们的日子,在方向盘上采采闹闹。

就这样,一天天过去了。索尔等人已经对城里人们的委托驾轻就熟。然而他们却不知道一个巨大而罪恶的阴谋,正在秘密地酝酿中。把这些年年轻人连同这座都市一起卷了进去。

眼需要帮助吗?上车吧!



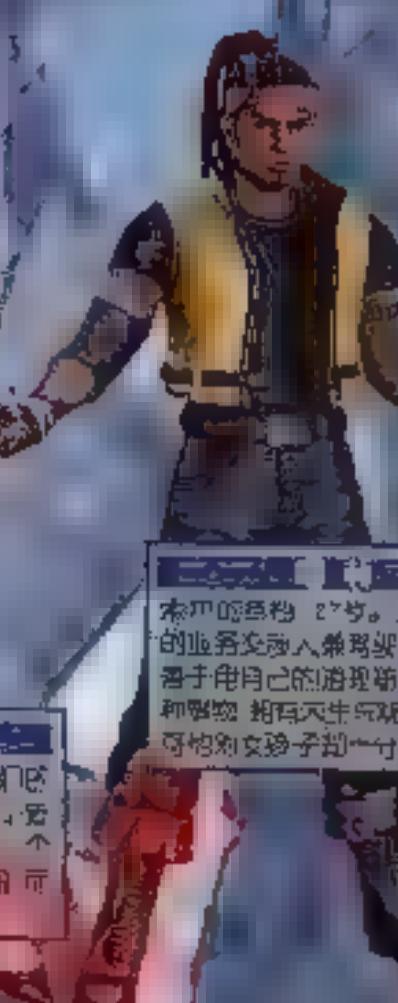
索尔
本作的男主角。25岁。是飞车组织“极速事务所”的主力驾驶员。是一个正直的小伙子。然而,由于性格过于直率,他也有粗鲁的一面。

不要小看女孩子的实力哦!



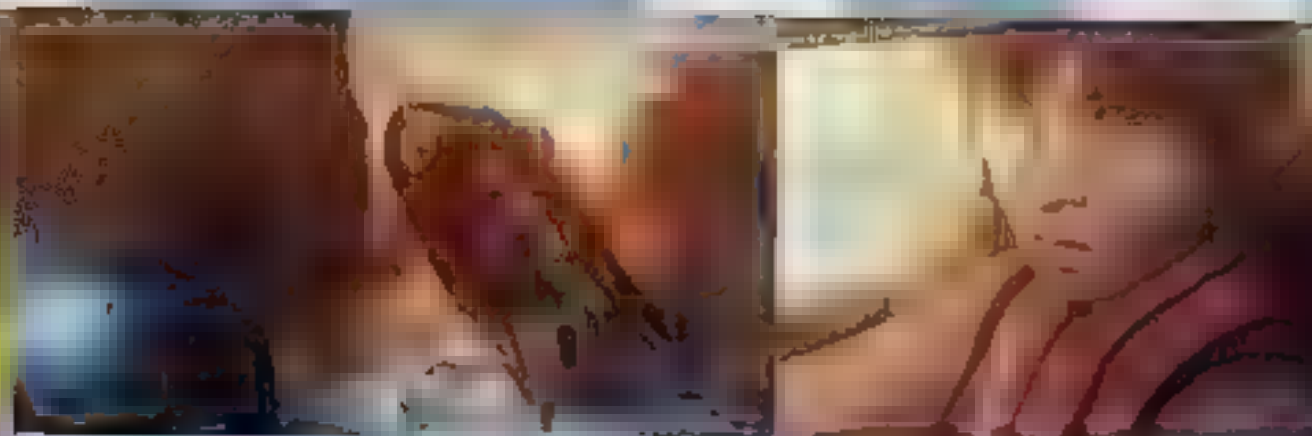
女主角
女主角。24岁。是索尔他们的商业竞争对手,“极速”的老板的女儿。她是一个勇气非常坚强,从未来一般,而内心却十分善良的女孩。

说实在的,有什么事情不好商量呢?



索尔的弟弟
索尔的弟弟。27岁。是索尔所的业务合伙人兼驾驶员。善于用自己的道理说服别人和各种事物。拥有天生的领袖性格。可怕对女孩子却十分敏感。





Namco继《山脊赛车》之后又一部竞速佳作

时隔一年，《山脊赛车》的续作终于登场。《山脊赛车》(Ridge Racer) 终于又带来了全新的竞速体验。这款游戏不仅在画质上进行了升级，而且对游戏的玩法进行了全面的改进，让玩家在游戏中体验到全新的竞速乐趣。这款游戏在竞速游戏中是一款非常受欢迎的作品。

小常识:什么是VELOCITY?



很多玩家看到velocity这个词之后,似乎都觉得挺陌生。实际上,这个词大家天天都能见到。翻开物理课本看看吧,没错,这个velocity就是物理学上表示速度的“V”啊!没想到吧?

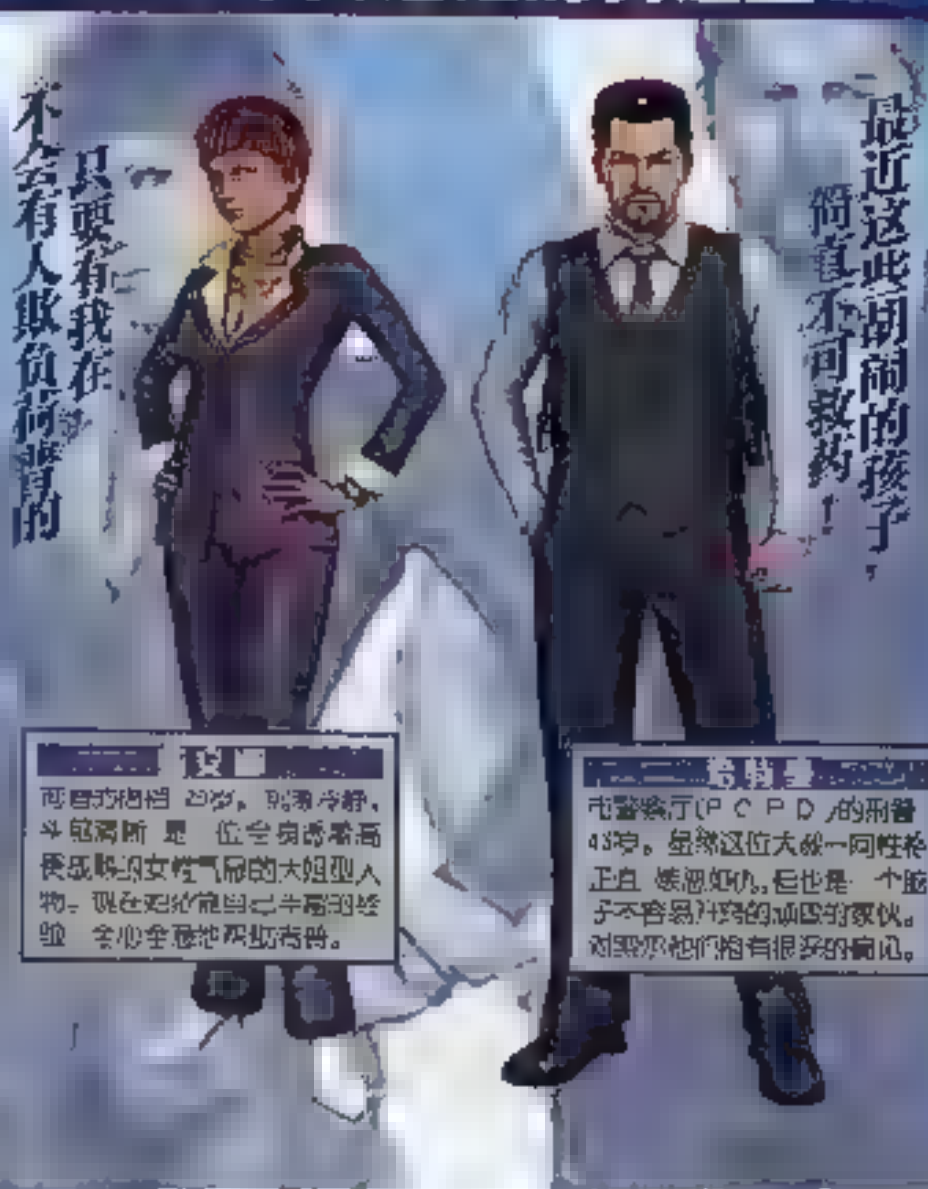


↑是游戏画面又有点模糊不清的截图,不用自证的目无者各位玩家,后面的截图中将看到游戏的精彩画面。

↑游戏中赛车的种类和外型都是非常的多,而且游戏中赛车的种类和外型都是非常的多,而且游戏中赛车的种类和外型都是非常的多。

们丰富多彩的冒险人生,在这里展开!

样在繁华而迷茫的街道上



只要有人欺负我,就不会有人欺负我。

最近这些胡闹的孩子,简直不可救药!

可目的很明确,20岁,刚满冷静,斗胆高斯,是一位全副武装,英俊成熟女性气质的大姐型人物。现在她凭借自己丰富的经验,全心全意地帮助奇奇。

市警察局(PCPD)的刑警43岁。虽然这位大叔一向性格正直,嫉恶如仇,但也是一个脑子不容易开窍的顽固的家伙。对黑尔他们抱有很大的偏见。

繁华的背后,是怎样一个世界?

游戏的故事发生在现代一座气派恢弘,光彩照人的大都市“Neo City”。然而,由于都市的过度开发,导致人口数量急剧增加,犯罪率上升,由此而引发的抢杀、扒窃、强盗等犯罪问题日趋恶化。就连警方也感到十分棘手。刚刚来到这个城市的主人公索尔和他的搭档们一起,在这里干起了名为“飞车党”的买卖。



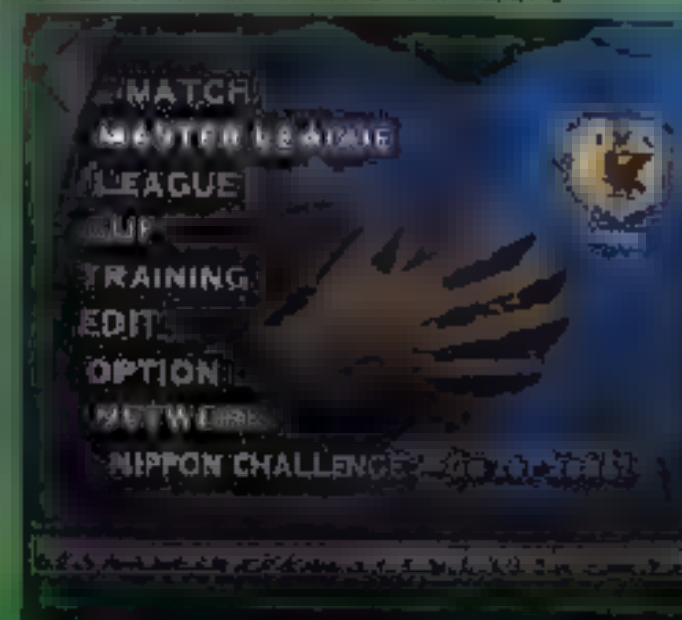
从游戏目前的开发画面来看,这款游戏的制作精度丝毫不逊色于《山脊赛车》系列之下。

的方向进军!

名竹現中 引着 夜牙相心性舒時賦 相笑迄
開時搜去自持委拾放小照噴景達非別响 是而首
計 物亦到風隨龍點真安个



对于足球运动员转会来说，能让大家高兴的，莫过于俱乐部在联赛中能与顶尖相同的全新阵容和更强的实力球队了。令人欣慰的是，AC米兰最近收购得到了更多世界名队的授权，尤其是那些国际知名的俱乐部球队，如阿森纳、切尔西、基辅迪纳摩、加拉卡萨雷、格罗兹尼捷列克等等著名球队。此点也说明了足球经理人转会市场，其实 AC 系统作为最受欢迎足球转会政策，事实上同接受许多著名球队的。

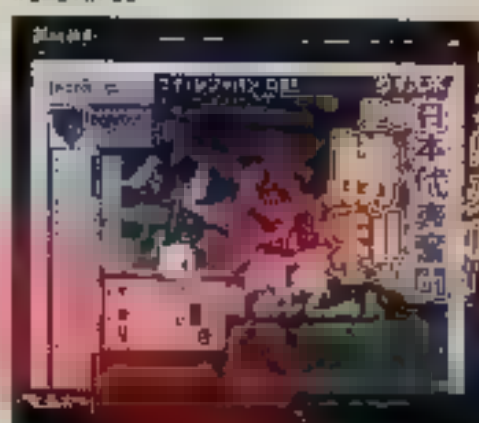


在WE中，玩家可以使用的日本国家队，除去赤井林松雄一和1997年雷压世界杯的赛场首发，队员能力的前后梯队分布的设计完全符合事实。这一设计在日本国内想必会很受欢迎的。咱们什么时候也可以玩到四国版的“格致世界杯”呢？看看别人的战绩，再回想一下自己到底不是中国队，应该继续前进，入籍，还要努力呀。

记者：那么，直接触门的原理是否相对下降了呢？
高敏：是的。不过，如果你按键时间过于长的话，可能你就摸不出球去了啊。

高家，那就是选手个人意识的问题了。基本上不会对比赛造成太大的影响，只是场上位置的细微变化而已。不过说到这个问题，本作中，队员的表现也不是一成不变的。比方说，在铲完球之后，队员起身的动作相对来说变快了一些。游戏中因为犯规被迫中断的可能性也相对增加了。总之这些内容已

高潮：以前玩过WE系列的玩家们，请赶快购买我们这一代作品吧。对于长期以来一直支持WE的热心玩家们，我们向他们保证，绝对不会辜负大家对我们的期待。



二〇〇五年八月四日
让我们共同企盼
这一天到来

15. 上

DRINKER

神機子
此是子

而且這時的空氣，
是比較香甜的。

全部的真实都从这个世界上展示出来了
人类已经没有扭转局势的时间了

20

《格兰蒂亚3》将由SQUARE ENIX代理发售。其实《格兰蒂亚3》的企划从PS2发售后就一直在进行中。《格兰蒂亚3》的目的就是要表现自然之美。为此，制作组开发了全新的3D引擎。下面大家就来看看本作的最新人物情报吧。



半兽人族的勇敢少年 被困于空中探险

世性如此是？

身上长有尾巴的半兽人。出生于飞龙谷，据说是圣兽的守护者。在承受族中的艰苦训练后，可以在空中飞翔了。和龙之谷的阿露司很熟，和住在赛迪的飞行机械师也很熟。他是一个笨拙而勇往直前的伙伴，经常暴发言。但脾气也非常好。武器是一把大铁锤。

是著名的吉成曜大师

保护孩子们的盗贼

你们还真是让人担心啊，实在是孩子气队伍中的大姐级人物，让人放心



已就34岁了，与主角的年龄差距比较大，所以一直像大姐姐一样照顾主角。对主角非常好，对他的冒险及成长起到了很大的作用。实际在10年前她移居到安海克村后，就独立一人把主角抚养成人，是实际意义上的养母。个性非常温柔，有说有笑。同时也是采集药草的专家级人物。

可以算是队伍里的大姐姐了。

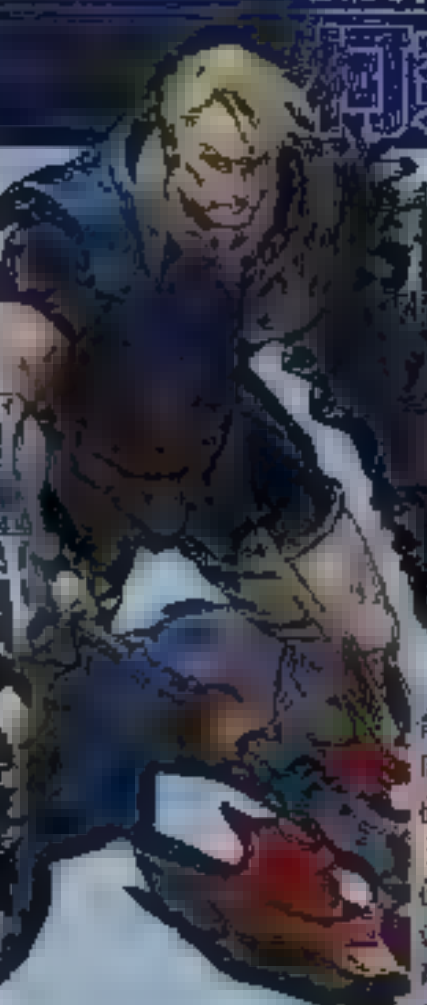


+ 她不能使她成为真正的姐姐。

极度自信的超级筋肉男

柯奈尔 KORNELL

你们这些混蛋，看我把你们通通杀光！



极度自信的筋肉男，平时看起来有些粗鲁，但其实是个很细心的人。

一看就知道这是一个超级力量型角色，对自己的力量有着绝对的自信，拥有超人的体力，左手的大铁拳破坏力也是非常恐怖。不过他动作过于缓慢，而且不怎么讲究战术。在队伍里属于比较另类的突击型角色。不过他的超人体力和耐力，总会很好地帮助他完成艰巨的战斗任务，这是无可怀疑的。

游历七海的冒险男儿

阿隆索 ALONSO

游历七海的冒险男儿！冒险船队头领！他的冒险是男人的浪漫！



他是个非常认真的人，手下也非常信服他。



靠著自己的船在世界各地展开冒险，后来与主角相遇并加入队伍。别看平时有些不拘小节，但实际上是个很认真地追求自己理想的人，关键时刻也会展现出男人的责任心与认真。虽然崇尚自由，但是一个责任心非常强的人，而且口才很好，非常有领导能力，手下也都非常信服他。

充满媚惑的镰刀美女

天来塔 TAIKATA

非常神秘的镰刀美女，第一眼看到她就会觉得她身上有一种非常神秘的气息。巨大的镰刀与华丽的少女的结合，给人一种强烈的视觉冲击。不过她的镰刀绝对不会弱，只不过她在剧情里会起到什么作用呢？敬请期待。本游戏的角色设计参考了北欧神话人物，是足的名家志士的杰作。本作鲜活的角色们皆是出自他的手笔。

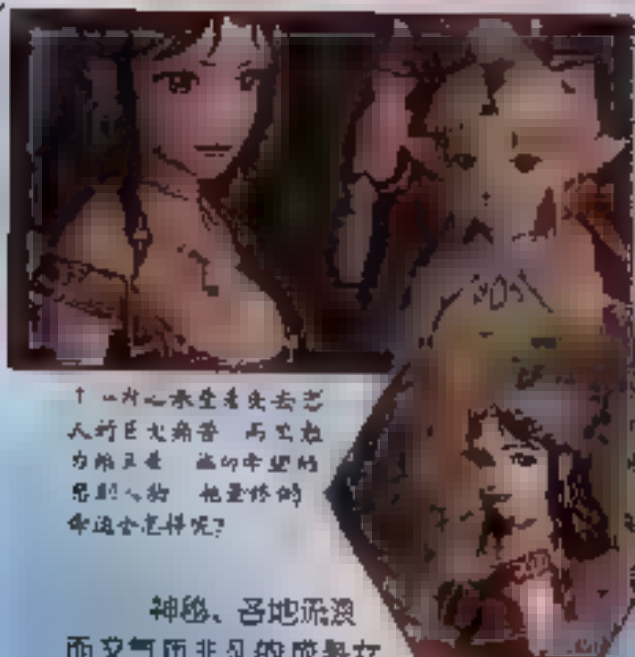


神秘而优雅的美女，她的镰刀是那么的华丽。

神秘而又媚惑的少女，挥舞强大的大镰刀向我方发起猛烈的攻击！

神秘妖艳而又悲情的占卜师

DAINA



↑ 一心承受着失去恋人
的巨大痛苦 而又勉
力维系着 临切希望她
遇到人物 她最终的
命运会怎样呢?

神秘、各地流浪
而又气质非凡的成熟女
性。自从两年前恋人失踪后，就担任巴库拉
族之长的重任至今。在别人面前总是冷静
沉着，内心却承受着失去恋人的巨大痛苦，
勉力维系着一族的希望。她是个非常有责任
感的人，因此总要和妹妹露伊莉争执，不过
实际上两人感情很好。这组姐妹也深得大家
信任。她在占卜方面非常强，拥有预知不可
思议的精灵魔力四本制。

承受失去恋人的巨大痛苦而悲情占卜师

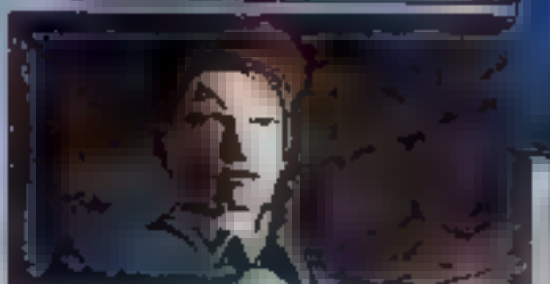


非常受艾梅利乌斯器重的心腹人物

影子

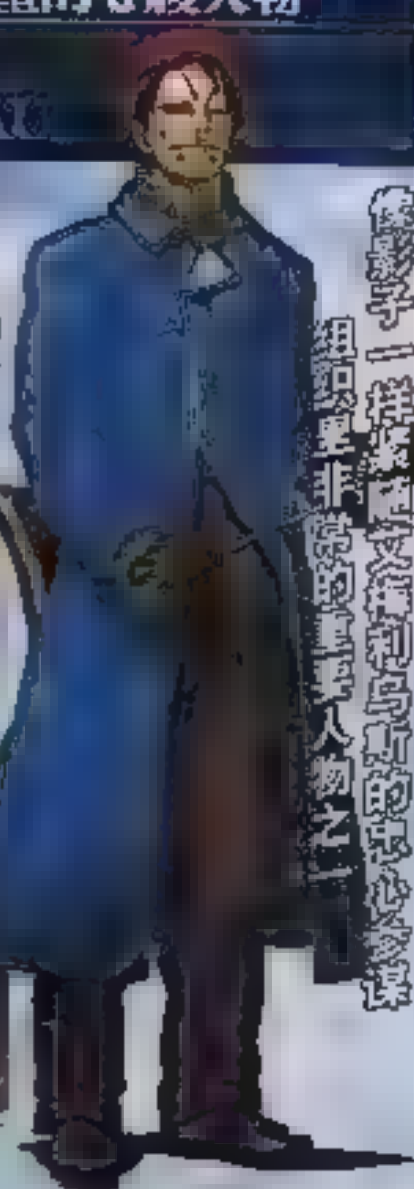
像影子一样紧随艾梅利乌斯的人物
是组织里的参谋。艾梅利乌斯组织中
只有他的意见能对艾梅利乌斯有影响，
这也是他在组织中一人之下万人之上的
地位的最好体现。像蛇一样冷静的眼会
将细微事态穷究变化，并冷静而又准确地
做出判断，下达指令，是个可怕的敌人。

像影子一样紧
随艾梅利乌斯



像蛇一样的目光锐利且让人不寒而栗，随时
是一个要命的敌人。

像影子一样紧随艾梅利乌斯的重要人物之一



残忍无比的死之使者

DOVIMON 大和姐

来自黑暗世界的凶残怪物

给无辜的人们带来死亡的讯息

敌方组织里的下级怪物总领。
本作为了提高整体效果，不仅在人
物设计上下了大力气，更请到了实
拍电影的导演，并由高桥秀德、斋藤
胜利、岩垂忠行等原班人马重新
披挂上阵。虽然只是一个敌方的
配角角色，但也能看得出制作非常用
心，角色外形非常传神。

这小家伙可不是什么怪物
而是人形，也绝对不胆小



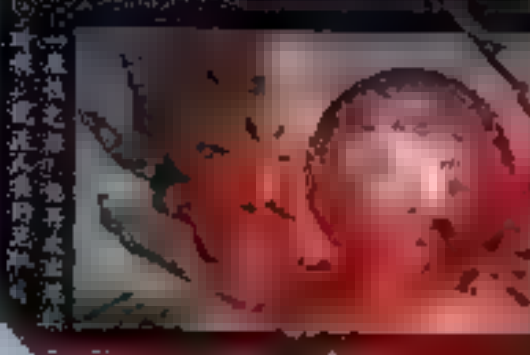
艾梅利乌斯的哥哥在失踪多年后成为敌人

艾梅列斯是艾梅利乌斯的哥哥，从小也在博克星夫神像中与女主
角艾梅利乌斯一起长大。和女主角一样接受过“神人”方式的教育，在
三年前，因为某个事件，艾梅列斯突然神秘失踪了，而当多年后
他再次出现在女主角面前时已性情大变，成为了一个冷酷无
情的杀机魔王。他那手中的试神之剑，纯白的铠甲，充满
杀气的眼神无不令人感到一股危险的杀气和强
大的压迫感。不愧BOSS级角色的名头。

艾梅列斯多年后浴火重生

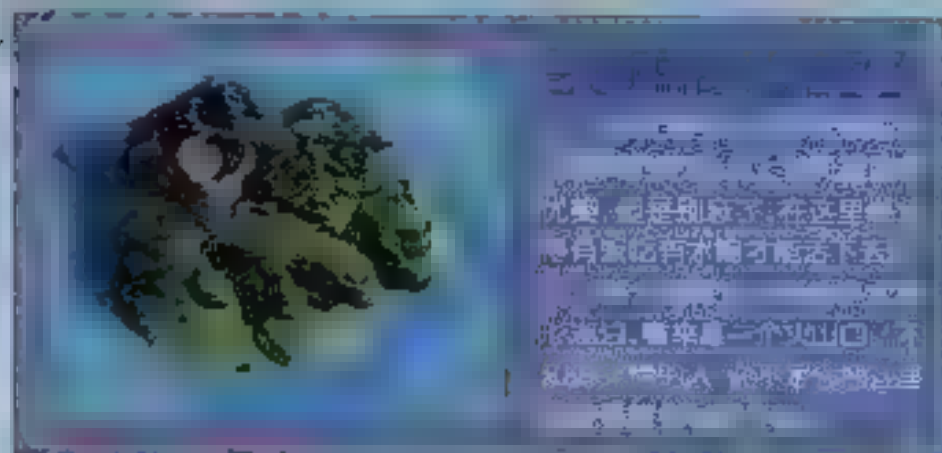


艾梅列斯多年后浴火重生

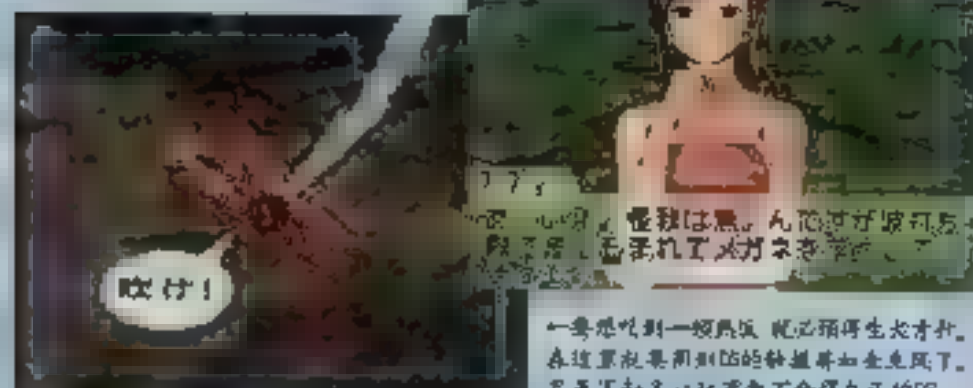


口文：无无

在残酷的荒岛上展开挑战极限的生存之旅!



“这就是本作的女主角，有这样一位漂亮MM陪着你，你还能不想游上这个岛呢？这位少年的运气还真不错啊！”



“要想吃到一顿米饭，就必须得生火才行。在这里如果用到防的锅灶等如煮饭了，不是不知道怎么玩家会不舍得自己的DS。”

サバイバルキッズ LOST in BLUE

NDS	平台	发售日期	发售价格	记忆容量
支持	GBA	2008.08.25	5220日元	记忆容量未定
支持	GBA	2008.08.25	5220日元	记忆容量未定
支持	GBA	2008.08.25	5220日元	记忆容量未定
支持	GBA	2008.08.25	5220日元	记忆容量未定

由Konami公司在NDS上推出的生存冒险游戏《孤岛冒险——迷失在靛蓝中》 预定于8月25日正式发售 价格为5220日元。

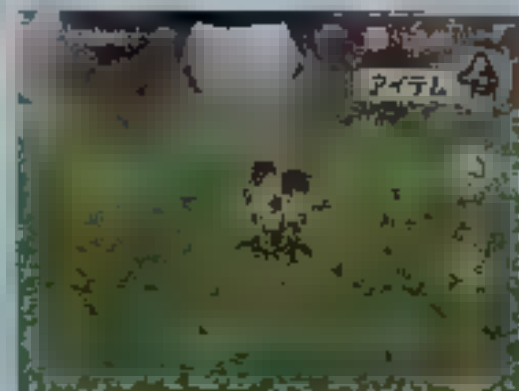
在《孤岛冒险——迷失在靛蓝中》，玩家需要操作一位落难少年（主人公），在漂流到一个无人荒岛后，与另外一名落难者（女主角）共同在这个岛上生存，为了活下去，他们要寻找淡水、食物、火种等生活必需品，与此同时，在这个充满神秘气息的孤岛上探险，以期找到逃生的机会。在游戏里，玩家需要用到触摸屏、麦克风等DS独有的操作方式。看样子，在这一作中，DS的机能得到了很好地发挥。玩家可以到岛上找到各种东西，并且把它们组合加工，做成防身武器、弓箭、钓鱼竿等有用的道具。玩家在游戏中不一定非要逃离这个荒岛，只要你愿意，也可以在这里永远住下去。

才力只有看生存的挑战!



1 岛上的物产看起来很丰富，要找到这么多一条鱼必须眼快手快，一下子抓过去才行。

在恶劣的环境下，一个人的力量往往不够使，为了自己和女主角的安全，还是一起行动吧。

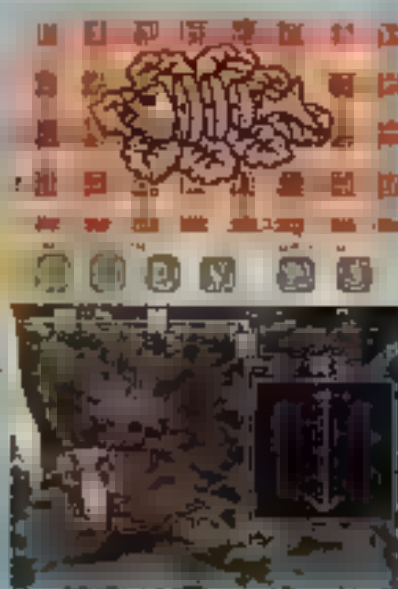


携手并肩，一起从容地面对大自然的挑战!



今天晚上吃什么啊?

别着急，面包会有的。



在游戏中，主人公需要收集生活资料，如是用陷阱和弓箭狩猎野兽，女主角则要做一些辅助性的工作。



1 主角的体能、年龄、水分和体温的情况，在游戏中一目了然。



冲拳与腿踢仍具特色，为要决定战斗节奏的选手保持距离时角色总是在屏幕边缘游移。



战斗时何处是最佳时机，43帧每秒帧率是格斗游戏中最慢的节奏。

新人物新场景与新系统 拳皇革命开始

自从格斗之王诞生以来，就在不断地接受创新与传统的结合。从传统的KOF65至致力突破的KOF2003，虽然其间有过几败作俱失败的痛苦经历，但每年推出的KOF在SNK会社比较动荡的前提下仍能保持比较优秀的作品素质，并年年有所创新，就已经非常不错了。虽然在去年推出的正统系列KOF2003在系统方面做了非常大的革新，作为组队形式而整体对抗性则上升到了一个新的概念与新的整体感觉，但由于人物平衡性的失败，可以说并不是一款成熟的作品。2004年体系统的革新具有非常大的发展空间，在两年的充足准备时间与新基板优秀硬件能力的配合下，KOF4一定是站立在KOF2003肩膀上的巨人。正如小坂游所言，多重新要素的增加，概念成熟的新系统并适当添加新角色，向拳皇革命已经开始。

继为动作格斗的正统续作

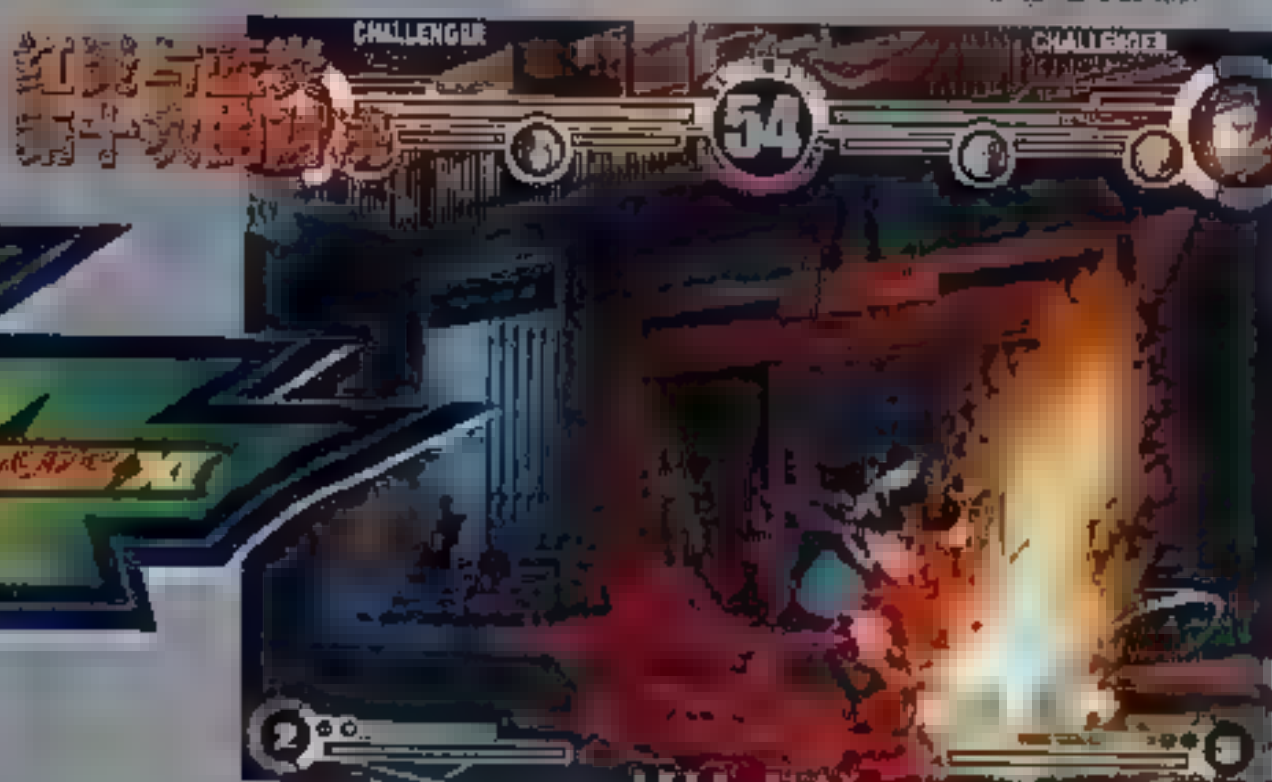
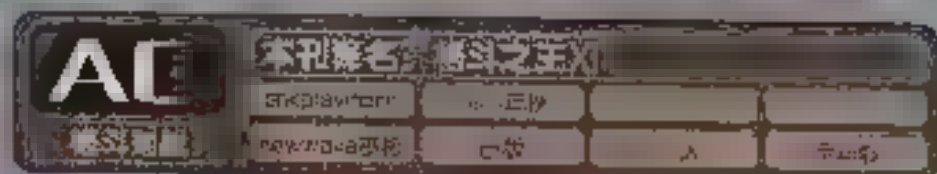
让我们期待已久的KOF正统续作在沉寂年后突然发布！而作为系列的正统续作，本作突破性地采用了XI(11)作为作品的名称，打破了用出品年冠称的传统。而作为KOF2003的后续作品，作品将采用继承KOF2003可以随时更换选手的专用系统：“QUICK-SHIFT系统”主要增加了选手在受创硬直内仍能逃脱敌人的性能与队友的DREAMCANCEL，所用新基板优秀的2D渲染能力定会带给ROFERS们带来史上最华丽的战斗舞台。



全新角色登场！在御三家传说中活跃特性能美少女，如此时进团中，天下无敌！



作为本作主角的格斗性能最强的新人，首先在大作中登场，让玩家期待。



人性化的角色与操作感

虽然作为革命性的作品，但原系列中的名优怎能错过这次拳皇的盛宴。KOF系列中的出色人设，一直是玩家追随的方向，更是作品的灵魂要素之一。人气角色的登台演出为我们带来了久违的拳皇感觉。出色的色彩饱和度与圆滑的人物线条构成得巨士NEW WAVE基板强大的2D性能。而拳皇系列中独特的节奏与操作感，相信也很完美地保留了下来，或多或少都对拳皇系列有所投入的我们，一定会很快地感到上手的感觉。

继前作《死亡之屋3》之后，SEGA公司在2005年夏季举办的“独家展示会”(Private Show)上，发表了《死亡之屋4》。由于采用了最新的互換性基板，本作极有可能完美移植在XBOX360上，各位XB的FANS们这回可又有玩的了。说起来，SEGA和微软的关系似乎一直就不错啊。

THE HOUSE OF THE DEAD 4

AC

本刊译名：死亡之屋4

SEGA

005号

in the air 杂志

日报

2人

正途中

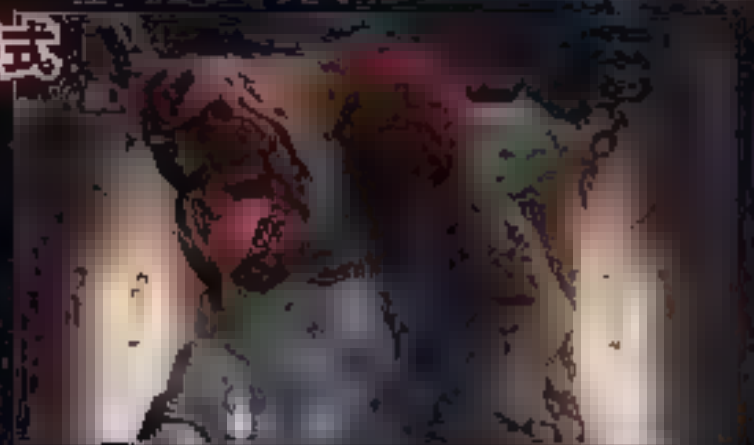
“丧尸狂潮”再度袭来

自今年年初NGC上的《生化危机4》发售之后，以“打鬼”为主题的恐怖游戏再度成为全球玩家的关注的话题。与传统生化系列不同，《死亡之屋》由于是街机游戏，所以在射击的精确度和快感方面要求一直很高。(记得当年CAPCOM在Bio4里也借鉴吸收了死亡之屋的射击要素)这次SEGA采用了次世代主机对应的街机基板in the air，和62英寸解晰的巨大柜体，操纵杆的位置依然是IP在左2P在右，而玩家们使用的武器也较前作有了改进。这一次，SEGA为大家准备的不再是手枪或者霰弹枪，而是微型冲锋枪。虽然攻击力相对来说弱了一些，但是在攻击距离以及对群体战时的效果来看，相对要好一些。



独特的平台和操纵方式

为了增加游戏的紧张程度，也为了减少广大玩家的疲劳，SEGA改用连发的微型冲锋枪作为对付丧尸的武器，并且采用了现实中的红外线激光瞄准的方式。此外，本作的新aiming方式也改成了“震动上弹”，实际上，“震动”这一要素不仅体现在子弹方面，当你被丧尸抓住的时候，也可以透过“震动手中铁链”的方法及时从丧尸爪下挣脱，从而躲过对方的攻击。



游戏中的丧尸虽然成群出现的，从公布的游戏画面来看，有的丧尸居然带着面具或者面具，身上还有铁链和纹身，混乱的故事发生在哪里？监狱？黑社会总部？还是普通的街头巷尾？



游戏中的丧尸虽然成群出现的，从公布的游戏画面来看，有的丧尸居然带着面具或者面具，身上还有铁链和纹身，混乱的故事发生在哪里？监狱？黑社会总部？还是普通的街头巷尾？

充满魄力的恐怖巨作再度降临!!

PS2 编辑点评

PLAYSTATION2

GAMECLINE

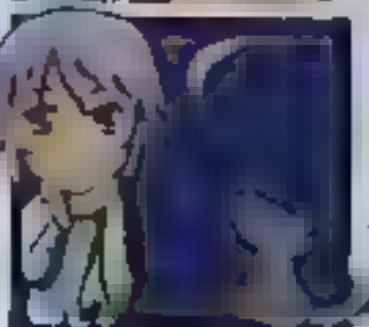
机种 PS2
地区 亚洲
发售日期 7月3日
发售厂商 索尼电脑娱乐



《最后生还者》



《GT Sport》



《女神异闻录5》



《最后生还者2》

模拟江湖



PS2

《模拟江湖》是一款由游卡网络开发的回合制角色扮演游戏。玩家将扮演一名江湖侠客，在江湖中闯荡，结识朋友，打败敌人。游戏采用2D像素风格，玩法简单易懂，适合休闲玩家。

天使之羽2 黑色残影



PS2

《天使之羽2 黑色残影》是一款由日本游戏公司开发的动作角色扮演游戏。玩家将扮演一名天使，在充满奇幻色彩的世界中冒险。游戏画面精美，战斗系统流畅，剧情引人入胜。

樱花大战5



PS2

《樱花大战5》是一款由日本游戏公司开发的策略角色扮演游戏。玩家将指挥一支由樱花少女组成的战斗队伍，在江户时代背景下进行战斗。游戏画面华丽，音乐动听，剧情感人。

捉猴啦3



PS2

《捉猴啦3》是一款由日本游戏公司开发的动作游戏。玩家将扮演一名猎人，在充满挑战性的关卡中捕捉各种猴子。游戏画面生动，玩法多样，适合喜欢动作游戏的玩家。

《模拟江湖》是一款由游卡网络开发的回合制角色扮演游戏。玩家将扮演一名江湖侠客，在江湖中闯荡，结识朋友，打败敌人。游戏采用2D像素风格，玩法简单易懂，适合休闲玩家。

《模拟江湖》是一款由游卡网络开发的回合制角色扮演游戏。玩家将扮演一名江湖侠客，在江湖中闯荡，结识朋友，打败敌人。游戏采用2D像素风格，玩法简单易懂，适合休闲玩家。

《模拟江湖》是一款由游卡网络开发的回合制角色扮演游戏。玩家将扮演一名江湖侠客，在江湖中闯荡，结识朋友，打败敌人。游戏采用2D像素风格，玩法简单易懂，适合休闲玩家。

《模拟江湖》是一款由游卡网络开发的回合制角色扮演游戏。玩家将扮演一名江湖侠客，在江湖中闯荡，结识朋友，打败敌人。游戏采用2D像素风格，玩法简单易懂，适合休闲玩家。

《天使之羽2 黑色残影》是一款由日本游戏公司开发的动作角色扮演游戏。玩家将扮演一名天使，在充满奇幻色彩的世界中冒险。游戏画面精美，战斗系统流畅，剧情引人入胜。

《天使之羽2 黑色残影》是一款由日本游戏公司开发的动作角色扮演游戏。玩家将扮演一名天使，在充满奇幻色彩的世界中冒险。游戏画面精美，战斗系统流畅，剧情引人入胜。

《天使之羽2 黑色残影》是一款由日本游戏公司开发的动作角色扮演游戏。玩家将扮演一名天使，在充满奇幻色彩的世界中冒险。游戏画面精美，战斗系统流畅，剧情引人入胜。

《天使之羽2 黑色残影》是一款由日本游戏公司开发的动作角色扮演游戏。玩家将扮演一名天使，在充满奇幻色彩的世界中冒险。游戏画面精美，战斗系统流畅，剧情引人入胜。

《樱花大战5》是一款由日本游戏公司开发的策略角色扮演游戏。玩家将指挥一支由樱花少女组成的战斗队伍，在江户时代背景下进行战斗。游戏画面华丽，音乐动听，剧情感人。

《樱花大战5》是一款由日本游戏公司开发的策略角色扮演游戏。玩家将指挥一支由樱花少女组成的战斗队伍，在江户时代背景下进行战斗。游戏画面华丽，音乐动听，剧情感人。

《樱花大战5》是一款由日本游戏公司开发的策略角色扮演游戏。玩家将指挥一支由樱花少女组成的战斗队伍，在江户时代背景下进行战斗。游戏画面华丽，音乐动听，剧情感人。

《樱花大战5》是一款由日本游戏公司开发的策略角色扮演游戏。玩家将指挥一支由樱花少女组成的战斗队伍，在江户时代背景下进行战斗。游戏画面华丽，音乐动听，剧情感人。

《捉猴啦3》是一款由日本游戏公司开发的动作游戏。玩家将扮演一名猎人，在充满挑战性的关卡中捕捉各种猴子。游戏画面生动，玩法多样，适合喜欢动作游戏的玩家。

《捉猴啦3》是一款由日本游戏公司开发的动作游戏。玩家将扮演一名猎人，在充满挑战性的关卡中捕捉各种猴子。游戏画面生动，玩法多样，适合喜欢动作游戏的玩家。

《捉猴啦3》是一款由日本游戏公司开发的动作游戏。玩家将扮演一名猎人，在充满挑战性的关卡中捕捉各种猴子。游戏画面生动，玩法多样，适合喜欢动作游戏的玩家。

《捉猴啦3》是一款由日本游戏公司开发的动作游戏。玩家将扮演一名猎人，在充满挑战性的关卡中捕捉各种猴子。游戏画面生动，玩法多样，适合喜欢动作游戏的玩家。

游戏编辑点评

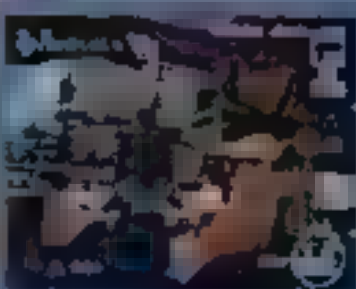
PLAYSTATION2

GAMECLINE

机种 PS2
游戏类型 动作
开发 史克威尔艾尼克斯
发行 史克威尔艾尼克斯
发售日期 7月3日

绚烂舞蹈祭

游戏类型



PS2

《Dance Dance Revolution》是一款节奏游戏，玩家需要根据屏幕上的箭头指示，在跳舞机上踩出相应的步伐。游戏画面色彩鲜艳，音乐动感十足，是PS2平台上的一款热门游戏。

命运的系统树

游戏类型



PS2

《Final Fantasy X》是史克威尔艾尼克斯开发的一款角色扮演游戏。玩家将跟随主角蒂娜和巴拉克，踏上寻找失踪父亲的旅程。游戏拥有宏大的世界观和精美的画面，是FF系列中备受好评的一部作品。

废旧品浪漫大活剧

游戏类型



PS2

《The Sims》是一款模拟经营类游戏，玩家可以创建和管理自己的虚拟居民。游戏自由度极高，玩家可以随心所欲地建造房屋、布置家具，甚至安排居民的生活起居。这款游戏在PC和PS2平台上都取得了巨大的成功。

CAPCOM 大乱斗

游戏类型

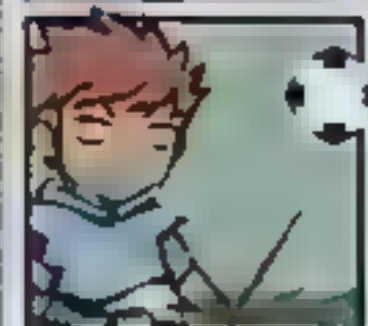


XBOX

《Street Fighter Alpha 3》是CAPCOM开发的一款格斗游戏。这款游戏是Street Fighter Alpha系列的第三部作品，也是最后一部。它引入了新的角色和战斗系统，为玩家带来了全新的格斗体验。



PERSONA 3



PERSONA 3



PERSONA 3



PERSONA 3

《Persona 3》是一款角色扮演游戏，玩家将扮演一名高中生，在白天上学，晚上则与各种恶魔战斗。游戏拥有精美的画面和动听的音乐，是PS2平台上的一款经典之作。

《Persona 3》是一款角色扮演游戏，玩家将扮演一名高中生，在白天上学，晚上则与各种恶魔战斗。游戏拥有精美的画面和动听的音乐，是PS2平台上的一款经典之作。

《Persona 3》是一款角色扮演游戏，玩家将扮演一名高中生，在白天上学，晚上则与各种恶魔战斗。游戏拥有精美的画面和动听的音乐，是PS2平台上的一款经典之作。

《Persona 3》是一款角色扮演游戏，玩家将扮演一名高中生，在白天上学，晚上则与各种恶魔战斗。游戏拥有精美的画面和动听的音乐，是PS2平台上的一款经典之作。

《Final Fantasy X》是一款角色扮演游戏，玩家将跟随主角蒂娜和巴拉克，踏上寻找失踪父亲的旅程。游戏拥有宏大的世界观和精美的画面，是FF系列中备受好评的一部作品。

《Final Fantasy X》是一款角色扮演游戏，玩家将跟随主角蒂娜和巴拉克，踏上寻找失踪父亲的旅程。游戏拥有宏大的世界观和精美的画面，是FF系列中备受好评的一部作品。

《Final Fantasy X》是一款角色扮演游戏，玩家将跟随主角蒂娜和巴拉克，踏上寻找失踪父亲的旅程。游戏拥有宏大的世界观和精美的画面，是FF系列中备受好评的一部作品。

《Final Fantasy X》是一款角色扮演游戏，玩家将跟随主角蒂娜和巴拉克，踏上寻找失踪父亲的旅程。游戏拥有宏大的世界观和精美的画面，是FF系列中备受好评的一部作品。

《The Sims》是一款模拟经营类游戏，玩家可以创建和管理自己的虚拟居民。游戏自由度极高，玩家可以随心所欲地建造房屋、布置家具，甚至安排居民的生活起居。这款游戏在PC和PS2平台上都取得了巨大的成功。

《The Sims》是一款模拟经营类游戏，玩家可以创建和管理自己的虚拟居民。游戏自由度极高，玩家可以随心所欲地建造房屋、布置家具，甚至安排居民的生活起居。这款游戏在PC和PS2平台上都取得了巨大的成功。

《The Sims》是一款模拟经营类游戏，玩家可以创建和管理自己的虚拟居民。游戏自由度极高，玩家可以随心所欲地建造房屋、布置家具，甚至安排居民的生活起居。这款游戏在PC和PS2平台上都取得了巨大的成功。

《The Sims》是一款模拟经营类游戏，玩家可以创建和管理自己的虚拟居民。游戏自由度极高，玩家可以随心所欲地建造房屋、布置家具，甚至安排居民的生活起居。这款游戏在PC和PS2平台上都取得了巨大的成功。

《Street Fighter Alpha 3》是CAPCOM开发的一款格斗游戏。这款游戏是Street Fighter Alpha系列的第三部作品，也是最后一部。它引入了新的角色和战斗系统，为玩家带来了全新的格斗体验。

《Street Fighter Alpha 3》是CAPCOM开发的一款格斗游戏。这款游戏是Street Fighter Alpha系列的第三部作品，也是最后一部。它引入了新的角色和战斗系统，为玩家带来了全新的格斗体验。

《Street Fighter Alpha 3》是CAPCOM开发的一款格斗游戏。这款游戏是Street Fighter Alpha系列的第三部作品，也是最后一部。它引入了新的角色和战斗系统，为玩家带来了全新的格斗体验。

《Street Fighter Alpha 3》是CAPCOM开发的一款格斗游戏。这款游戏是Street Fighter Alpha系列的第三部作品，也是最后一部。它引入了新的角色和战斗系统，为玩家带来了全新的格斗体验。

VOICED 编辑点评

PLAYSTATION2

GAMECUBE

机种

厂商

游戏类型

语言

平台/设备

玩家人数

7月3日

7月10日

人见人爱的块魂

人见人爱的块魂



PS2

这款游戏是俄罗斯方块系列中最新的一部作品，由俄罗斯方块公司开发。游戏画面色彩鲜艳，音乐动听，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢俄罗斯方块的玩家们。

武器种族传说

武器种族传说



PS2

这款游戏是由日本游戏公司开发的一款动作角色扮演游戏。游戏背景设定在一个充满魔法和神秘的世界，玩家将扮演一名勇敢的冒险者，探索未知的领域，寻找失落的宝藏。游戏中拥有丰富的武器和魔法系统，玩家可以通过战斗获得经验和装备，提升自己的实力。游戏的画面精美，音乐激昂，战斗场面震撼人心。这款游戏是一款非常受欢迎的动作角色扮演游戏，值得推荐给喜欢冒险和战斗的玩家。

神奇四侠

神奇四侠

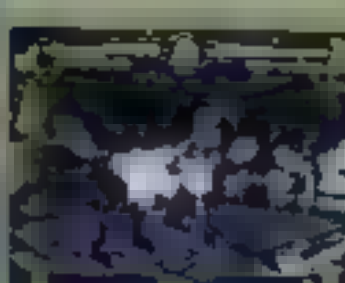


PS2

这款游戏是根据漫威漫画改编的一款动作游戏。玩家将扮演神奇四侠的成员，使用他们的超能力与邪恶势力进行战斗。游戏中还原了漫画中的经典场景和角色，让玩家体验到成为超级英雄的感觉。游戏的玩法多样，包括近战格斗、远程攻击和团队合作等。游戏的画面逼真，特效华丽，战斗场面紧张刺激。这款游戏是一款非常受欢迎的动作游戏，值得推荐给喜欢漫威和超级英雄的玩家。

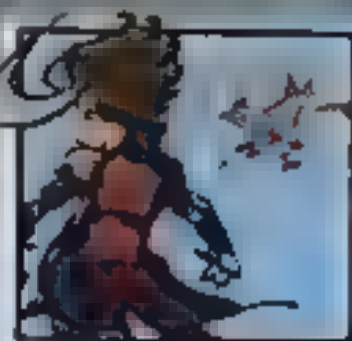
拳皇 极限冲击 狂热版

拳皇 极限冲击 狂热版



XBOX

这款游戏是拳皇系列中的一部作品，由日本游戏公司开发。游戏画面精美，音乐激昂，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢拳皇的玩家。



打打打



打打打



打打打



打打打

这款游戏是俄罗斯方块系列中最新的一部作品，由俄罗斯方块公司开发。游戏画面色彩鲜艳，音乐动听，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢俄罗斯方块的玩家们。

这款游戏是由日本游戏公司开发的一款动作角色扮演游戏。游戏背景设定在一个充满魔法和神秘的世界，玩家将扮演一名勇敢的冒险者，探索未知的领域，寻找失落的宝藏。游戏中拥有丰富的武器和魔法系统，玩家可以通过战斗获得经验和装备，提升自己的实力。游戏的画面精美，音乐激昂，战斗场面震撼人心。这款游戏是一款非常受欢迎的动作角色扮演游戏，值得推荐给喜欢冒险和战斗的玩家。

这款游戏是根据漫威漫画改编的一款动作游戏。玩家将扮演神奇四侠的成员，使用他们的超能力与邪恶势力进行战斗。游戏中还原了漫画中的经典场景和角色，让玩家体验到成为超级英雄的感觉。游戏的玩法多样，包括近战格斗、远程攻击和团队合作等。游戏的画面逼真，特效华丽，战斗场面紧张刺激。这款游戏是一款非常受欢迎的动作游戏，值得推荐给喜欢漫威和超级英雄的玩家。

这款游戏是拳皇系列中的一部作品，由日本游戏公司开发。游戏画面精美，音乐激昂，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢拳皇的玩家。

这款游戏是由日本游戏公司开发的一款动作角色扮演游戏。游戏背景设定在一个充满魔法和神秘的世界，玩家将扮演一名勇敢的冒险者，探索未知的领域，寻找失落的宝藏。游戏中拥有丰富的武器和魔法系统，玩家可以通过战斗获得经验和装备，提升自己的实力。游戏的画面精美，音乐激昂，战斗场面震撼人心。这款游戏是一款非常受欢迎的动作角色扮演游戏，值得推荐给喜欢冒险和战斗的玩家。

这款游戏是根据漫威漫画改编的一款动作游戏。玩家将扮演神奇四侠的成员，使用他们的超能力与邪恶势力进行战斗。游戏中还原了漫画中的经典场景和角色，让玩家体验到成为超级英雄的感觉。游戏的玩法多样，包括近战格斗、远程攻击和团队合作等。游戏的画面逼真，特效华丽，战斗场面紧张刺激。这款游戏是一款非常受欢迎的动作游戏，值得推荐给喜欢漫威和超级英雄的玩家。

这款游戏是拳皇系列中的一部作品，由日本游戏公司开发。游戏画面精美，音乐激昂，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢拳皇的玩家。

这款游戏是俄罗斯方块系列中最新的一部作品，由俄罗斯方块公司开发。游戏画面色彩鲜艳，音乐动听，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢俄罗斯方块的玩家们。

这款游戏是由日本游戏公司开发的一款动作角色扮演游戏。游戏背景设定在一个充满魔法和神秘的世界，玩家将扮演一名勇敢的冒险者，探索未知的领域，寻找失落的宝藏。游戏中拥有丰富的武器和魔法系统，玩家可以通过战斗获得经验和装备，提升自己的实力。游戏的画面精美，音乐激昂，战斗场面震撼人心。这款游戏是一款非常受欢迎的动作角色扮演游戏，值得推荐给喜欢冒险和战斗的玩家。

这款游戏是根据漫威漫画改编的一款动作游戏。玩家将扮演神奇四侠的成员，使用他们的超能力与邪恶势力进行战斗。游戏中还原了漫画中的经典场景和角色，让玩家体验到成为超级英雄的感觉。游戏的玩法多样，包括近战格斗、远程攻击和团队合作等。游戏的画面逼真，特效华丽，战斗场面紧张刺激。这款游戏是一款非常受欢迎的动作游戏，值得推荐给喜欢漫威和超级英雄的玩家。

这款游戏是拳皇系列中的一部作品，由日本游戏公司开发。游戏画面精美，音乐激昂，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢拳皇的玩家。

这款游戏是俄罗斯方块系列中最新的一部作品，由俄罗斯方块公司开发。游戏画面色彩鲜艳，音乐动听，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢俄罗斯方块的玩家们。

这款游戏是由日本游戏公司开发的一款动作角色扮演游戏。游戏背景设定在一个充满魔法和神秘的世界，玩家将扮演一名勇敢的冒险者，探索未知的领域，寻找失落的宝藏。游戏中拥有丰富的武器和魔法系统，玩家可以通过战斗获得经验和装备，提升自己的实力。游戏的画面精美，音乐激昂，战斗场面震撼人心。这款游戏是一款非常受欢迎的动作角色扮演游戏，值得推荐给喜欢冒险和战斗的玩家。

这款游戏是根据漫威漫画改编的一款动作游戏。玩家将扮演神奇四侠的成员，使用他们的超能力与邪恶势力进行战斗。游戏中还原了漫画中的经典场景和角色，让玩家体验到成为超级英雄的感觉。游戏的玩法多样，包括近战格斗、远程攻击和团队合作等。游戏的画面逼真，特效华丽，战斗场面紧张刺激。这款游戏是一款非常受欢迎的动作游戏，值得推荐给喜欢漫威和超级英雄的玩家。

这款游戏是拳皇系列中的一部作品，由日本游戏公司开发。游戏画面精美，音乐激昂，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢拳皇的玩家。

这款游戏是俄罗斯方块系列中最新的一部作品，由俄罗斯方块公司开发。游戏画面色彩鲜艳，音乐动听，玩法简单易懂，适合各个年龄段的玩家。游戏中加入了新的道具和关卡，增加了游戏的趣味性和挑战性。玩家可以通过不同的关卡获得不同的奖励，还可以与其他玩家进行对战，争夺冠军。这款游戏是一款非常受欢迎的休闲益智类游戏，值得推荐给喜欢俄罗斯方块的玩家们。



风之杖

“将所有的东西全部卷走！”——动作块魂凭借出色的游戏创意大受玩家们的欢迎，这次的最新作更是老少皆宜的休闲娱乐佳！

PS2

本刊译名：人人爱的大王

GAME

2003

4800

4人

DVD ROM

100

2人

全年龄

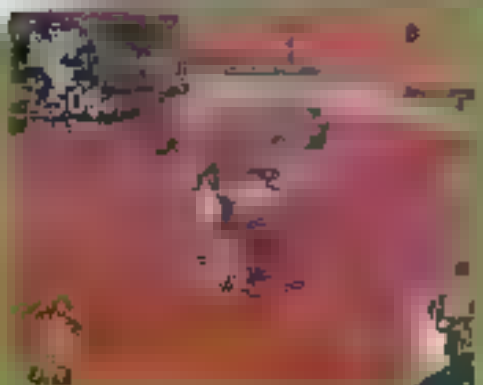


风魂的世界是一个充满想象力的奇想世界，在这里只要你愿意，就没有什么做不到。本作中甚至加入了一个可以席卷大陆内所有星球的绝妙设定。

与前作一样，在本作中采用了相同的操作方式，是透过PS2手柄的四个摇杆的配合来操纵主角做出各种推动块的动作，再配合上其他按键，就可以完成许多功能。下面是基本操作列表：

动作	左摇杆操作方向	右摇杆操作方向
向前转动	上	上
向右转动	右上	右上
向左转动	左上	左上
向后转动	下	下
视点向右移	上	上
视点向左移	下	下
快速回旋	上下	下上
横向移动	左右	左右
爬坡	将左右两个摇杆同时长时间向上推	
急停	反方向输入	
冲刺	同时按下左右两个摇杆快速反方向上下摇动，这样就可以轻松冲上那些坡度很陡的地方	
跳跃	同时按下左右两个摇杆的话，角色就会跳到块的另一面，同时按下R1和R2两键就可以进行大跳。	

以上介绍的只是滚动块时的一些基本操作，其余像按L进入王子（就是其他角色）视点，按R1进入块的视点等等辅助操作就不在此详细介绍了。



在单人游戏模式下，每一关都有特定的完成条件（也就是“课题”），玩家只要满足了这些条件才能够通过。当然，这些过关条件只是最基本的要求，虽然达成条件后就可以过关，但只要在达成条件的时候还有剩余时间，虽然国王会出来说话，不过之后我们仍然可以继续操作角色继续前进直到时间结束。我们的目标并不仅仅是通关，因为如果在每一关能够得到好成绩，当然需要满足过关条件下，的话就可以得到特殊的道具作为奖励。通常来说，游戏中的过关条件主要有以下几种类型。

在规定时间内达到指定大小，这也是游戏中最常见的课题，只要按照从大到小的顺序慢慢收集各种杂物，设定误差时间的话，一般都可以轻松达到。需要注意的是，虽然后期给出的时间会越来越长，但相应的目标大小，也会跟着一起变大。

卷入指定数量的物品，要求玩家尽可能地卷入所有的物品，和上面的课题条件不同，这个是以数量取胜，而不是以体积取胜。

要求大小正好合适，这个课题没有什么特殊的，只要按照从大到小的顺序慢慢收集各种杂物，设定误差时间的话，一般都可以轻松达到。

在规定的卷入物品个数限制内尽可能大的增加体积，这个课题的要求就比较苛刻了，玩家需要有整体战略眼光，要达成这个课题就要求尽可能多的卷入大型体积的物品，但是只有块累积到一定的大小之后才可能卷动大型物品，所以卷入物品时的次序及大小就得多考虑考虑。

大小决定一切，虽然在风魂的世界中理论上我们可以卷走一切看得到物品，不过这并不代表我们一开始就有这个能力。最初由于风头块体积很小，所以只能卷入小型的物品，随着卷入物品数量的越来越多，我们手头的块所达到的体积也会越来越大，同样的，可以卷入的物品的体积也会变大，之前挡在路上的那些大型物体或是动物到后期由都可以统统卷进来。

什么都能卷进来，不光是那些静止不动的物品，即使是运动的物体和生物也都是可以卷进来的，包括天上飞的，地上爬的，水里游的各种动物，人类，车辆等等，都是我们的目标，当然前提是我们的块体积足够大才行。

增大体积，打开通路，当块积累到一定大小之后就可以离开目前的场景去到外面更大的场景之中，游戏中往往达到突破场景的临界体积时国王会出来给你提示，并指出通路所在的地点。

小心拦路之敌，游戏场景中往往会有许多动物，人类以及机关等挡在路上或是四处巡逻，关卡中前期由于块体积较小，所以是无法卷入它们的，如果被它们撞到会受上已经卷入的物品受到冲撞而重新被弹出去。

单人模式时，如果没能完成通关条件的话，画面就会变黑，同时国王会用眼睛发射激光攻击主角，此时是可以利用左摇杆操纵主角躲避这些激光的，坚持多久就看玩家的水平了。

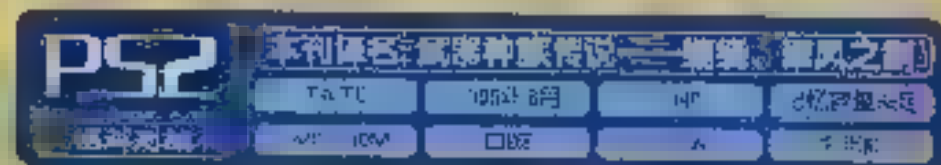
与人们对选择关卡与国王对话完后会进入LOADING画面，国王会在屏幕中间处飞行并从中圈出许多东西，这个时候可以用右摇杆控制飞行的方向，用左摇杆控制圈出东西的方向。



与黑狗对话后可以进入卷星球的游戏，成功完成的话会有特殊奖励，之后会添加一个迷你游戏，看完结局动画后游戏会添加与本作最后一样的迷你游戏，通关后通关也会追加新的关卡特典，再次进入游戏，就会发现画面与之前相比发生了变化，而且此画面中的国王是可以利用手柄进行控制的了。



TAITO多年的街机制作经验在本作中有了充分的体现。由于与本作相对应的动漫人气正高，相信众多种族fans对本作的素质一定会满意。不仅如此，满点的代入感定会让您大呼过瘾。



突然觉得很多就是，本人自创的SOKUJATIMING中大暴走！最适合给我国本土的某款于数广告，广告词真超好了，多玩点，多跳点，好玩好玩玩点。

动漫之外的热斗正在进行

老牌厂商TAITO终于在3月如期发行了3D对战类型GAME——武器种族传说。如果作为一款平常的对战GAME，本不应该引起玩家们的注意，但他的背景却不得不让人侧目。本作以月刊《Comic Blade》连载中的同名热门漫画《武器种族传说》改编，游戏中充满奇幻色彩，人设各异的角色在PS2的舞台上得以重现。而游戏更利用了成熟的卡通渲染技术，使游戏整体与漫画原作呼应的十分到位。各位武器种族FANS们，热斗的时刻到了。

剧情简述

讲述世界上存在一个叫做Elementar的种族，他们可以通过“同契化”与人类融合，与订立契约的人类并肩战斗，并化身为持有人的武器。整个Elementar种族存在七个最强的人，他们被称为最终血统的“七煌宝树”，而本作的故事便是围绕着“七煌宝树”展开的。



基本系统介绍

本作虽然主体为3D格斗类型，但实际的操作却融合了2D的因素。作为老牌厂商TAITO，多年的街机GAME开发经验在本作中得到了充分体现。但超过8键的按键设置却有些过于烦琐。

基本操作为：

按键	动作/效果
十字键	移动控制 (其中包含DASH与后退)
方向键	移动控制
X	KICK
△	武器打出
□	防御/回避
M	防御
R1	与轻打击或重打击时结合使用
L	内刺闪避
LT	外刺闪避



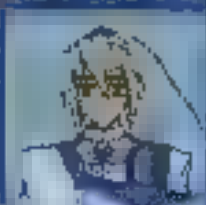
由于系统的相对严谨，又将3DFIGHT的主操作架构与2DFIGHT的抵消输入相结合。本作体现出了独特的操作感与多重战术自创的可能性。无论在牵制与进攻中，本作的表现都是让人比较满意的。而由于本作可以向上目标排列，所以轻打击+100%——武器打击，招数输入或配合KICK攻击的自创公式连携是非常普遍的。游戏的爽快感可见一斑。在牵制与拼打中华丽地获胜吧。

角色介绍

作为游戏中的主角，在剧情中作为主角之一的蕾蒂结下了缘分。而在战斗中，她也是非常平均。作为格斗游戏中的主人公基本上都是万能角色啊。对于空中道具与中距离牵制攻击尤为擅长。能很轻松地保持自己的有利距离，而武器双击的下段与



攻击牵制于后，防御压制是其最主要的作战架构。总体来说，也为初心者最应该选择的角色。



龙威

龙威是游戏中的最强角色，其攻击力与防御力都非常高。他拥有强大的攻击连锁能力，且攻击力突出，其优秀的格打能力就体现了出来。由于中距离上中距离武器攻击与下段武器攻击都能

希丝卡

我们可爱的漂亮女将可能是本作中的最强角色。作为一个没有Elementar能力的小女人，她有着这种强大的两种能力，和快速自解的压制感。更不能不说的是，远距离空中道具的丰富与能很轻松地放置让其进出自如。个人认为，我要用她的新战术来打败的日



毕索思

毕索思是游戏中的最强角色，其攻击力与防御力都非常高。他拥有强大的攻击连锁能力，且攻击力突出，其优秀的格打能力就体现了出来。由于中距离上中距离武器攻击与下段武器攻击都能

格雷

格雷是游戏中的最强角色，其攻击力与防御力都非常高。他拥有强大的攻击连锁能力，且攻击力突出，其优秀的格打能力就体现了出来。由于中距离上中距离武器攻击与下段武器攻击都能

沃尔斯

沃尔斯是游戏中的最强角色，其攻击力与防御力都非常高。他拥有强大的攻击连锁能力，且攻击力突出，其优秀的格打能力就体现了出来。由于中距离上中距离武器攻击与下段武器攻击都能

拉萨蒂

拉萨蒂是游戏中的最强角色，其攻击力与防御力都非常高。他拥有强大的攻击连锁能力，且攻击力突出，其优秀的格打能力就体现了出来。由于中距离上中距离武器攻击与下段武器攻击都能

格雷

格雷是游戏中的最强角色，其攻击力与防御力都非常高。他拥有强大的攻击连锁能力，且攻击力突出，其优秀的格打能力就体现了出来。由于中距离上中距离武器攻击与下段武器攻击都能





絢爛舞踏祭

BANDAI旗下的众多动漫资源使得其有机会不断地推出新作品。但像本作这样世界观过于复杂的作品改编成游戏后显得过于后现代，其含义已超越了游戏的表现能力。实在不知是否有改编这个的必要。

PS2

制作名 龟谷雄策

SCF

2006.7.2

100%完成

100%完成

100%完成

100%完成

100%完成

100%完成



本作中充分体现出原作中人物关系错综复杂的人物关系。如果时不时的让玩家去不知道他们在做什么。大家要做好心理准备。

故事背景

在冰与海水覆盖之下的火星。人们建立了具有巨大潜水艇功能，可以缓慢移动的居住地。它被称为“都市船”。另一方面，因为火星是重要的能源。地球政府将火星作为水资源据点。在这之后，牵连地球在内的银河大战爆发了。但战争需要一度发达的火星经济。在战后，受战乱影响和地球政府的压制，陷入了史无前例的萧条中。



人们的不满空前激化，各地的混乱军蜂拥而起。独立运动相继爆发。同时不断袭击军队设施的海盗也增多起来。地球政府招募了火星方面军，开始了镇压独立运动者和海盗的战争。

不得不说的是这又是一个动漫改编作品，而名气不大的原因是原作还算是一个比较有性格的作品。

一般来讲对于原作没有一定认识的人恐怕很难认同这个游戏。尤其是无比独特的世界观以及很多细节部分的处理，处理得有些过于后现代化了。如果不是对先锋艺术有一定认识的人别说是体会个中奥妙了，估计连正常游戏都很难完成。笔者在接触这个游戏后也是查阅了大量资料才对整个系列有了个初步认识。由此足以看出游戏是一款非常纯粹地面对系列FANS的作品。也因为这些原因，本文将侧重介绍游戏中一些重要的细节。

基本系统

OVERS - SYSTEM

游戏中的核心词条，“OVERS”的含义是“Omnipotent Vicarious Enlist & Recruit - Silent System”。这是一个能控制你的意识，在一个梦中见到7个世界的游玩的系统程序。主要的任务是把带你到其它各个世界中。

玩家扮演的人物在OVERS提供的架空世界（第六世界）里面，以火星独立车团潜水艇“夜明叶の船”为根据地，进行一系列的冒险。这将是推动游戏的核心场所，几乎所有的角色都会在这里出现，而且这里功能众多的设施可以满足你的要求，帮助你顺利完成游戏。

也许有一天，你也会走上绚烂舞蹈的道路。

谁都知道原只是一个普通的人，但他拥有了应为人的一切欲望和信念，超越了一切障碍成为最强者。这就是那个只身守护这个世界的人。



游戏目的



游戏中不可能变为可能的。

玩家的任務将是保证包括火星和地球在内的太阳系及通过银河100年的和平。但玩家要与这个世界接触的唯一的空间通道就是火星独立军的潜水艇“夜明叶の船”而且是只身一人。这就需要充分发挥你的主观能动性，利用你的知识、胆识与人类最坚韧的意志力来解决这一切的问题。把不可能变为可能。

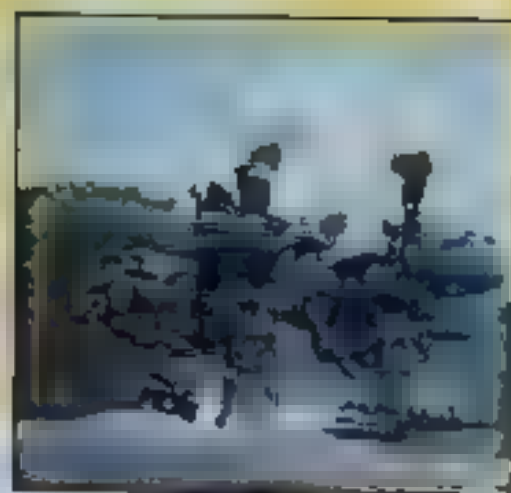
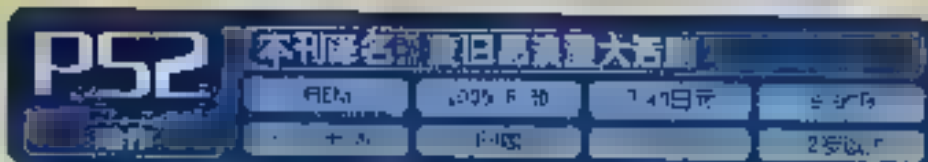
RB战斗

本作中夜明叶の船上一共有两艘船：一台布罗号、一台士罗号。基本的操作就是驾驶一个大型舰艇，很有感觉。游戏中的武器叫做RB武装，各自有其独特的属性。下面给大家介绍下初期主要武器的性能参数。

武器	威力	攻击修正	命中	破坏力	使用方式
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击
PS装甲炮台	10	普通	80%	1000	左右攻击

细节说明





在屠戮过程中会遇到各种各样的敌人。其中还有如
妙尼士马性的敌人。碰到猎物的敌人先会惊惶
冷静会攻击其它的同类。所以

在冰冷的钢铁世界里用战斗燃烧玩家的火热青春!!!

系统概述

← 鸟键 物品与菜单	双键 飞行地点
← 键 调查	方块键 制定目标
START 暂停键	SE_SELECT 调出地图大、小
← 左肩攻击	← 公 冲刺
R 右肩攻击	R2 跳跃

附注：1. 移动、单座 防御。当机器人头上显示
 出红色警报标志时，按下此键可。将物品举后
 再次按下则解除物品设置 可用左攻击敌人，向
 前按下则是防御。

泉州駕駛執照入遷新辦處時 可能會有些不適 移物等動作覺得不太自然 畢竟對你的不是人而是被人控制的機器 需要試客多加練習

游戏介绍

游戏介绍

在那个汽车普及的时代，产生了一种名为“トロットビル”的双足机器人。这种双足机器人被广泛应用到农业、建筑、运输等多个行业。产业的革命产生了トロットビル，并促进着它的普及，人们也见证着新的机械与新的时代。

在海边海鸟喧哗和波涛汹涌声中享受阳光暴晒的少年终于睁开了双眼。映入眼帘的是刺眼的白云和一张满怀焦虑的少女的脸庞。

游戏中玩家需要操作机器人做出各种动作,包括挖掘、冲刺、半起、跳跃、攻击、防御等,同时还可以在工厂中进行机器人的维修、改造、开发等工作,令自己的机器人成为真正的精英。



「服身十粒石之石 消耗敵人彈力 等待最佳的反擊時機」

7. 1990年12月15日，在“中国—东盟”领导人非正式会议上，中国领导人正式提出“中国—东盟自由贸易区”的构想。

最新是在城外偏僻的一间，屋里一个男子和
朋友之间为角群光脚光面走行的游戏。观众被路
人看到。主要是人们被弱人之间的奇妙战斗所吸引。
他们为了看这场激烈地进行，并有了专门进行这
项运动的意志。当获胜，相信自己是最强
的人，要之外，定的报名费，就可以在这里赌上
自己的财产和荣誉进行游戏。


比赛规则是竞赛双方的负责人，不携带武器的
一对一战。在规定时间内，谁叫到对方的人，谁
到胜利据点。胜利奖励是导性荣誉的奖品。在竞技场
内可以自由选择攻击的部队，可以强化自己的爱
护。如果自己不能参加，可以参加胜利。比赛中
的胜负能作为奖励。不过完全没有规律，竞赛对
机器的挑战也没有任何难度是事实。

按参赛者分为A、B、C三个等级。为了保证参赛者的安全，参赛者不得参加超出自己等级的比赛。我不必说明，我还可以不断地打败同一等级低的对手，大大降低了对战的难度。只要不断地战斗，不断地取得胜利奖励，才能提升自己的等级。牛人也由此改变称号。如果在尚带级别的参赛者中有感觉非常强大的敌人，可以与比自己较强的对手较量即挑战。为了得到更强的比赛对手，必须不断地参加比赛。斗技场每天早晨六时，随着激烈的各样比武赛，但斗技场也可以说失去它原有的意义。这里驻扎下来比武完毕斗技场的管理工们就会将肉里的洗刷

选择第 7 题就可以快速查下该比例呀。

D级升到C级需要取得4枚胜利奖章。这一级别的对手只有两个——“爆弹”、“憎”格和“禁断的皇翼”伊莎贝路。“爆弹”、“憎”格只会以机雷为中心进行近身攻击。级番上在前面那个，拥有别的武器。可以很轻松地用真面罩。如果想节约时间的话，不妨就都没关系。“禁断的皇翼”伊莎贝路则麻烦得多。她的近身攻击力不低还是远程攻击。玩家必须要注意躲闪。否则几枚炸弹足以将玩家的机体报废。如果懒得躲闪的话，可以冲在最前方石头等物挡住炸弹的弹体后面。等她远程武器用完以后，再贴身攻击。一般时间都很充裕。两局连续会得到4枚胜利奖章。如果不善于躲避躲避的话，可以只打“爆弹”、“憎”胜利后休息等待下次出场。

C级C后的升阶则要难许多要能到其他强力的怪后再进行为好 仅C级升级到B级就需要42枚胜利奖章 光算打C级的前两个选手就太慢了。此外,在步走要长里斗技场之前 一定要准备好大量的金钱和充足的食物 因为以后的格斗费用会越来越高 到S级的对战时 报名费会是最烦人。



十年后，勇士们满地的胜利之金

要就不接融才早拾取 真色的是指和金色的是指



命球比赛+乐器演奏

台球 位于酒吧地下1层,比赛可以采取一局定胜负或者五局一胜制两种方式。不断胜利后会与更高水平的对手比赛。而且赌金也会逐步增高。规则与美式9球基本一致。要按八、九号击打母球。如果没有正中目标球或者母球落袋则对手下一杆可将母球自由码放。连续3次犯规则判定该桌告负。这个游戏因为为击球、R3调整力而。尽管观点有的不是很好。但是可以依靠“原始人测量法”。球台也不存在“作弊”因素。面对一开始的对手。只要细心一点就能取得胜利。

演奏：只要按小图指示正确按下对应按键即可，左右能换行。随到长笛时更应往不靠平。能否演奏出和谐美妙的旋律关系着别人对你的评价，尽量演奏出完美的乐曲吧。



駐劄省城華政典據登理在案



FANTASTIC 4

MARVEL是大家的老朋友了，由《蜘蛛侠》、《X-MEN》等漫画改编的游戏大家已经玩过不少，这次登场的量《神奇四侠》。这部作品在国内的人气可能稍差一些，不过同名电影马上就要上映，相信能吸引不少影迷。

PS2

本刊译名：神奇四侠

ACT VISION	SPGS 5.2	9.99美元	E R
DEV: SONY	类型	LA	PS2



拥有了神奇能力，万事皆成就是漫威英雄的特质，感觉如何呢？当然可以提前知道啦！这款游戏不但画面更加真实，剧情、色彩中的元素角色与原作的大体还有细微差别，在电影上映之前，先在游戏中体验一下。

基本操作

按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角控制
[]	跳跃	△	靠近
[]	抓取	X	跳跃
L1	换人	R1	特殊能力
△	切换目标	十字键	切换人物

游戏中玩家可以通过按左摇杆来切换人物，按右摇杆来切换视角，按△键来切换目标，按X键来切换人物，按R1键来切换特殊能力，按十字键来切换人物。

屏幕表示

屏幕左下方的横条表示当前所使用的人物的体力，蓝条则表示人物的能量，击倒敌人或者打倒敌人中的物品都有可能获取绿色或者蓝色的光球，分别可以补充体力和能量。体力槽和能量槽上方的人物头像表示了当前所操作的角色，屏幕左上角的数字表示生命值，也就是可继续游戏的次数，当主角获取金色的“4”标志之后，屏幕左上角就会显示对应的标记，表示可以发动“超级模式”的攻击。

菜单内容

按下Start键进入游戏菜单，可以看到它分为四个部分：左上部分有四个按钮，分别是继续游戏（Resume）、角色升级（Upgrade）、重新开始任务（Restart）和退出游戏（Quit）。主角击倒敌人可以取得经验值，达到一定的程度之后就能进行升级了，升级可以提高主角的各项能力数值以及获得新的招式。

右上部分是本任务的主要目标，例如击败恶党。



目标才能够过关，右下部分则是本任务的次要任务，如顺利完成的话可以在过关的时候得到特殊奖励，例如提高体力、能量上限，获得更多经验值等等。次要任务一般包括打败一定数量的敌人，在限定时间内过关等等各种形式，即使没有完成也不会影响过关。

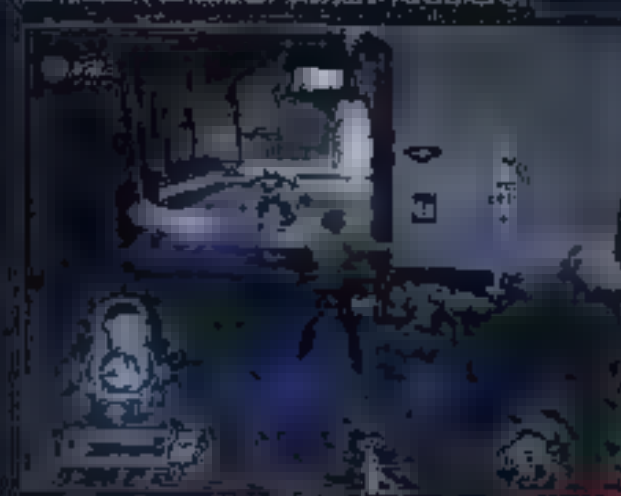
操作地点

在游戏中遇到要进行特殊操作的地方时（例如打开机关、操作电脑、使用道具等等），附近的地面上会出现一个光环，操纵主角到光环处按下△键就能进入特殊的操作了，每个主角对应一种不同颜色的光环，分别是，里德—蓝，本—黄，苏—白，苏妮—红，当几个主角同时行动的时候，可以根据光环的颜色来判断需要使用谁来进行操作。

另外四个角色所进行的特殊操作也是有区别的，里德是操作电脑，需要将内圈和外圈的标记连接，本的特殊操作是连打按键，苏是操作机关，苏妮是操作机关或者连接按键。

特殊能力

按下R1键，主角就可以发动特殊能力，此时再按下△或者X键，就能消耗能量而发出特殊的攻击，例如里德可以使用橡皮手臂，苏妮可以发出火球等等，除了用来攻击敌人之外，某些时候也需要使用特殊能力来解开谜题、发动机关等等，在游戏中要合理利用每个人的能力来灵活运用。



特殊图标

在游戏中可以找到一些特殊的“4”字图标，主要有蓝色、绿色和金色三种。



蓝色图标是“秘密”，每关中都有一处，如果能在一些角落或者比较不容易被注意的地方，找到关卡中的蓝色图标，就能解开一些隐藏的秘密，例如对战模式下的场地等等，绿色图标是“生命”，得到之后就能增加一次过关机会，金色图标则是“超级模式”，得到之后再使用特殊攻击就能发动，此时角色进入无敌状态而且能力都会提升。

切换人物

在某些关卡中，几个主角会共同行动，此时由玩家操作其中之一，而另外的几个角色则由电脑控制，利用十字键可以自由地在几个角色之间切换，灵活运用各自不同的能力来打倒敌人或者解开机关，而且使用某些角色的时候，按下R1键并且配合方向键还可以对其他角色使用特殊技能，例如苏可以造成一个能量罩来保护其他的角色，使其不受伤害，另外电脑操作的角色一般是不受伤害的，所以当某个角色体力较低的时候可以切换为其他角色，将体力较低的角色交给电脑来操作，尤其是在某些Boss战的时候运用这种战术可以尽量减少损失，也算得上是一个小小的作战小技巧吧。

终结技

在打Boss战时，当Boss体力下降到一定程度后就有机会使用终结技，使用终结技的方法是将主角移动到Boss的正面，然后按△键，再按R1键，然后按照屏幕上的指示而使用终结技，这样就能用强力的招式击败Boss了，终结技一般要使用本才能发出。

攻击/特殊

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作

游戏

情报two' 7.22~8.4
WEEKS

PSP GC XBOX PS2 DS GBA

双周刊 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作。通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需求作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、教程、点评，并会以相应标识加以注明。

PS2



金色的卡修贝尔卡片战

PS2	GBA	2005年 月 日	价格未定
卡牌	卡牌		卡牌

《金色的卡修贝尔卡片战》

百位株式会社荣誉出品，为了再现人气大作漫画《金色的卡修贝尔》在本作收录了400张以上的卡片，按照原作玩家可以以原作THE CARD BATTLE的规则为准，收集卡片的同时



轻松地在地上进行游戏。进入游戏后，有专人为玩家对游戏的系统、规则等进行详细的解说，因此初次接触本游戏的玩家也一样可以一个人随时随地地进行游戏。

在卡修生活的城市中，现在流行的是卡片对战。在城市的卡片对战所永远是人潮为志，卡修也想投身于卡片的世界。可惜满腹却视若无睹。还好满腹的母亲帮助了可特卡修，使卡修能用卡片接受朋友们的挑战。通过卡片的对战，卡修可以收集到更多的新卡



片。出现更多的新规则，自身也能得到磨练。只有不断地战斗，卡修才能彻底地击败最后的强敌。



DS



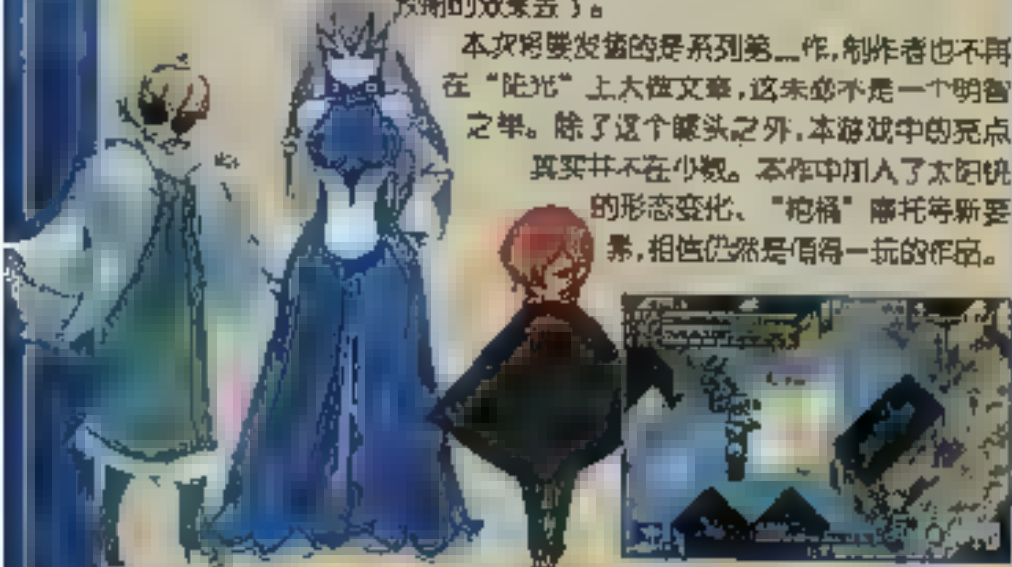
我们的太阳 最强太阳巴比

DS	KONAMI	2005年 月 日	5990日元
卡牌	卡牌	卡牌	卡牌

代表太阳，惩罚你.....

“利用真实世界中的阳光来进行战斗”，这个创意当初曾经吸引了很多玩家的眼球。不过说句实话，经过实际的体验之后，很多人也觉得不过也就是那么回事儿。所谓的“利用阳光战斗”并没有真正紧密地结合到游戏整体当中，充其量只能算是一点附加的乐趣罢了。当然，上面这几句话说得可能有些太过苛刻。不管从什么方面来看，《我们的太阳》仍然还是称得上是一款优秀作品，只不过其中新奇创意没有达到玩家们所预期的效果罢了。

本次将要发售的是系列第三作，制作者也不再在“阳光”上大做文章，这未必不是一个明智之举。除了这个噱头之外，本游戏中的亮点其实并不在少数。本作中加入了太阳神的形态变化、“抱桶”摩托等新要素，相信仍然是值得一玩的作品。



PS2



神恩的圣情 拯救痛苦等等!!

PS2	NINTENDO	2005年 月 日	价格未定
卡牌	卡牌	卡牌	卡牌

用你的热情拯救痛苦等等!!

“神恩 圣情 应援团”是任天堂最新公布的创意游戏，而且以夸张的漫画式风格巧妙地融入NDS掌机的双屏幕、触控、语音麦克风等功能。在游戏中玩家就是扮演一个个性十足的高校应援团(啦啦队)成员，一本木、齐藤与铃木，为了帮助苦学N年的花田顺利考上大学，大家竭尽全力地应援加油。再搭配上音乐节拍与无厘头的加油呐喊，就演出花田的心中热血顺利突破生活上遇到的各种难关。

游戏内容颇为搞笑，性格怪诞的花田一家再加上貌似不良少年但其其实热血的应援二人组，绝对可以便玩家忘却夏日的酷热高温，而完全沉浸到游戏的快乐中！时刻不忘，我们的应援关系到一名花季少年的终生幸福，必须注入我们的热情全力应援！本作的创意可谓可点，相信会令刚刚熬过“痛苦考试”的学生玩家带来别样感触。



天诛忍大全

官方原名: 天诛忍大全

PS2

TECMO

2005年

5000日元

动作

AV

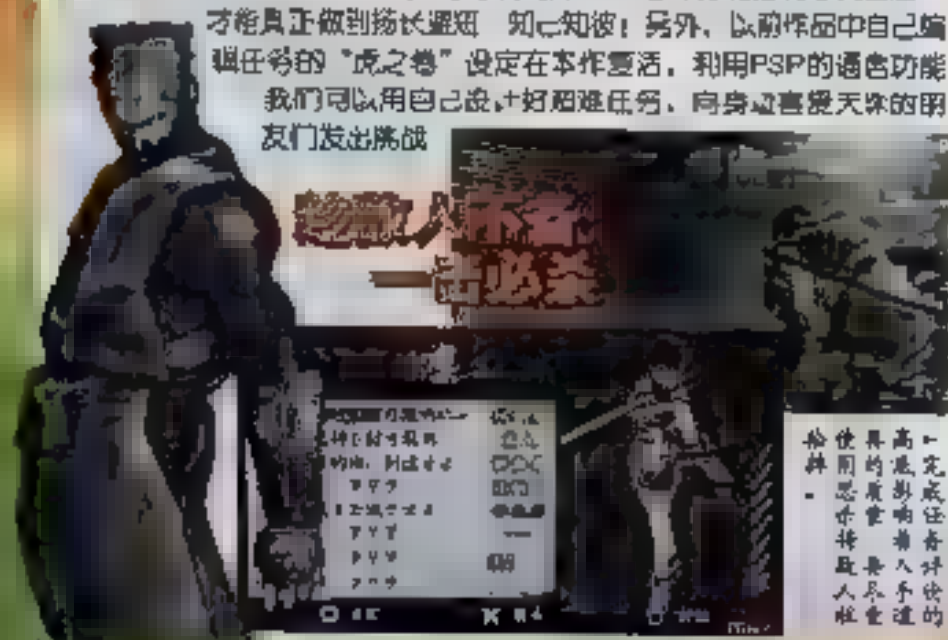
100%

100%

100%

天诛迷的暑期福音 天诛忍大全PSP参上

PSP版保留了该系列最受好评的“忍杀”系统，并追加了大量的新要素。游戏开始时只能选择大家熟悉的人气角色力丸、彩女等4人，但随着游戏的进行，会有更多的特色人物登场，满足了“替新厌旧”玩家的期待。进行任务前一定要做好准备工作，因为作为一名忍者，失败就意味着死，只有将任务的内容、目的、环境全部了然于胸，并选择好相应的忍具之后，才能真正做到扬长避短、知己知彼！另外，以前作品中自己编辑任务的“虎之卷”设定在本作复活，利用PSP的语音功能，我们可以用自己设计好的任务，向身边喜爱天诛的朋友们发出挑战。



使用高一定义的任务，让玩家在战斗中体验到更多的乐趣。

战国CANNON

官方原名: 战国CANNON

PS2

TECMO

2005年

5000日元

射击

AV

100%

100%

100%

在乱世的天幕华丽地飞舞

“彩京”是所有街机射击游戏迷心中不可磨灭的一个名字。这一段时间以来，彩京以“经典游戏合集”的方式将当年的许多街机名作搬上了PS2等主机，因此当看到本款《战国CANNON》的情报时，让人不由得以为这又是一部移植作品。然而令人吃惊的是，这居然是“战国ACE”系列的正统续作。

前作《战国ACE》和《战国BLADE》都是曾经在街机厅中红极一时的作品。虽然比起彩京的另一个招牌系列“1945”系“战国”的人气可能稍差一些，但它也以独特的空想风格和绚烂的战国故事背景给人留下了深刻的印象。当然更快速、关卡设置等方面也同样非常优秀。本作主角包括大家熟悉的巫女纸绘《波瀾汹涌》、在前作中以隐藏人物身份登场的超超角色艾因、以及正光和瑞香两个新人物。能够在PSP上再次欣赏到这些战国弄潮儿的华丽飞天之舞，不啻一大乐事。



零：刺青之声

官方原名: 零：刺青之声

PS2

TECMO

2005年

5000日元

QVOD ROM

100%

100%

100%

因缘 · 宿命 · 轮回 · 恐怖

“零”系列的优秀品质有目共睹，却无从摆脱叫好却不叫座的怪圈，销量总是不尽人意，令人扼腕叹息。其实不仅仅是“零”，近几年来只有那个恐怖冒险类游戏真正在日本市场取得过销售佳绩呢？在经历“生化”系列早期的辉煌之后，此类游戏很快便走向了衰落。或许这就是“零”年不逢时的悲哀吧。但是不管怎么说，TECMO仍然对这部作品倾注了相当多的精力，初代《零》和续作《零：红蝶》都是非常有感应的作品，这也使得玩家们在期待制作组由弱转强的同时，对第三代投以了更大的关注。

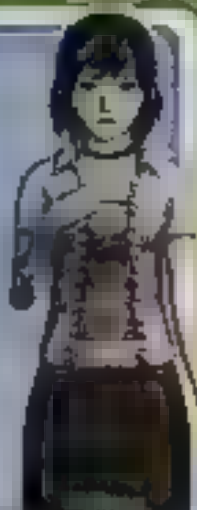
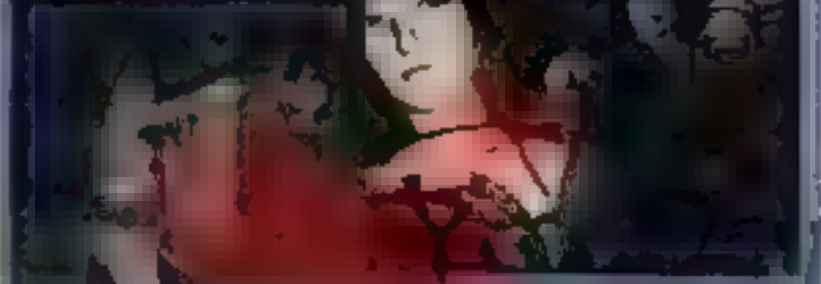


目前公布的一位主要登场人物会让系列的老玩家倍感亲切。除了雅我深红本来就是二代的主角之外，天仓萤和栗泽怜的姓氏也揭示着她们与以往各作中人物之间的因缘关系。看来恐怖的宿命会一直缠绕着这几个被诅咒的家族，即使历经数

代也不会消解。而拥有这些姓氏的人，一个一个地被卷入进来。看过前两作，“零”已经搭建了一条完整的故事线索，似乎有一只看不见的手在暗中操纵着悲剧的发生。不知道本作又将带给我们一个怎样令人窒息的故事呢？

在二个人物中，黑泽怜担任的似乎是主角的身份。她手臂上的蛇纹刺青无疑是本次事件的关键。按照一代的剧情，深红在经历了露馅事件之后应该已经失去了灵力。那么本次她将以怎样的身份参与到这场冒险中来也值得关注。至于天仓萤，恐怕也无法摆脱本系列中男生只能当配角的宿命吧。呵呵。

另外值得一提的是本作主题曲仍然由天野月子演唱。她在前作中的精彩演绎得到了好评，很多玩家还专门购入了原声专辑。相信这一次仍然会有很好的表现。



游戏情报



影之心 来自新世界

官方原名: Shadow of the Colossus

PS2 4人 2005.12 3980日元
PSP 2人 2006.12 2980日元

审判之轮再次开始转动

“影之心”发售之初并不被大多数人所看好，比起其他一些大名鼎鼎的RPG游戏来，它显得默默无闻，没有显赫的“出身背景”，但是它很快就以不俗的品质引起了大家的注意。该系列第一次世界大战作为故事背景，世界观设定和剧情编排都非常富有特色，登场人物个性鲜明，战斗系统也获得了极高的好评。一代在此基础上再接再厉，在严肃的整体剧情中又恰到好处地加入了不少恶搞要素，被很多玩家看成是不亚于其他一些“超大作”的经典作品。

一代的故事发生在前作的11年之后，主人公也不再是前作中的艾尔，而是一个名叫西尼的16岁少年。这个以侦探为职业的男孩在一次偶然事件中遭遇到了恐怖的怪物，并且与拥有精灵之力的奥米娅族战士莎妮娅相遇，决定两人命运的“审判之轮”会朝着什么方向转动呢？



游戏情报



格兰蒂亚3

官方原名: Gran Turismo Sport

PS2 2005.12 7980日元
PSP 2006.12 2980日元

期待已久的RPG大作终于登场！

RPG大作格兰蒂亚系列最初上市是为与超级大作《最终幻想》抗衡，并获得了致好评。然而随着时代的变迁，游戏界也发生翻天覆地的变化。本次作品格兰蒂亚3由当年对抗的两大巨头联手打造，呈现自然无需置疑。8月公布，8月就上市，显然是要告诉我们本作“熟读已久”，厂商一直没有忽略玩家的期待。



希望本作能带出继“勇者斗恶龙”、“最终幻想”系列之后的第一神话，为RPG注入新的活力。

极无限大海岛的大陆边缘有一座名为埃达洛斯的小岛，坐落在宁静的小岛上，小村庄边上的朴素车房里经常传出阵阵低沉金属的声音。



?

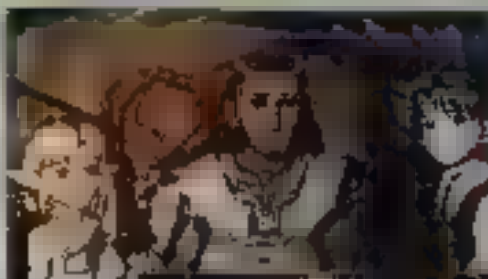
太鼓达人

官方原名: 太鼓の達人はーたふる

PS2 2005.12 5980日元
PSP 2006.12 2980日元

用太鼓奏响夏日的青春旋律

太鼓达人这款游戏在游戏界可谓路人皆知的人气大作，PSP版的出现更可使玩家随时感受到游戏的魅力，随时随地畅游于音乐的海洋，必将带来新一轮的太鼓高潮。这款游戏不仅仅是可以为玩家带来愉快的敲打心情，更追加了大量的迷你趣味小游戏，比如单人相扑大战、太鼓机器人等等，都能为玩家带来另一番快乐感觉。本作还追加新的音符，新的乐曲，演奏曲目的难度也是循序渐进，利用PSP强大功能，甚至于只一台主机就能多人游戏，相信这款游戏能使大家在炎热的暑假用优美的旋律奏出自己的火热青春曲。



少年踏上飞翔的向往

这是一款由史克威尔和索尼联合打造，由史克威尔和索尼联合打造，由史克威尔和索尼联合打造。



那是一名向往“飞行生格米特”传说的少年，向往着自己的热舞制作着自己的飞行器。“总有一天我要越过无垠的海洋，到达新的大陆”是少年的理想。在少年的眼中仿佛已经看到了蓝天的尽头，他就是本作的主人公，由纪。

格兰蒂亚系列一直以精美的画面和唯美的画风被玩家们津津乐道，扣人心弦的剧情再加上变化莫测的超豪华关卡更给格兰蒂亚系列披上了神秘外衣。利用ps2的强大机能，这次的作品更把游戏画面向上提高了一个档次，相信通过这部作品，广大的玩家能在欣赏美丽风景的同时轻松游戏。

另外，在史克威尔的超级大作“最终幻想”系列中飞行格占据了不可或缺的重要地位，驾驶员希姆罗是众所周知，希望这部作品能将“飞翔”发扬光大，与以前作品加以区别，能让玩家真正感受到两部大作的本质区别，并能感受到飞翔在蓝天上那种自由自在无与伦比的快乐。



实况足球 胜利十一人9

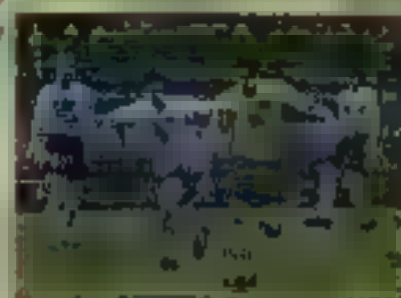
官方原名: Winning Eleven 9

PS2	XBOX	Wii	7200日元
DVD 10cm	蓝光	蓝光	蓝光

Winning Eleven, Winning Forever

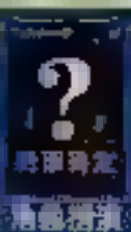
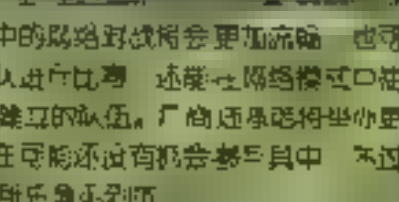
现在就可以肯定地说，今年暑期最大的游戏就是这个了。随着一代一代的进化，WE系列已经成为KONAMI事实上最重要的产品。不仅仅在日本市场可以轻松地拿到百万销量，即使是在中国玩家中也具有其他游戏所无法比拟的深厚群众基础。日本国家队主帅西泽元次担任游戏代言人，而与此同时出现在封面上的还有当红球星中的波多，这种不多见的“双代言人”做法可以说是体现了KONAMI对本游戏的重视程度。

本作最让人注目的新要素之一当然是新模式的出现。在新增的ニッポンチャレンジ Go For 2006 (日本的挑战 通往2006) 模式中，玩家可以带领日本队全程参与2006年世界杯的赛事。从球员选



拔、队伍组建、预选赛、再到决赛阶段，好好过一把世界杯瘾。尽管在这个模式中唯一可供选择的队伍是日本队，但是联想到国内众多球迷对于以往历代WE的“更改成果”，到时候我们能够玩到“中国的挑战 通往2006”也许不是什么不可能的事情。

而网络游戏的强化也是非常引人注目的一点。“PFA足球”系列尽管在整体素质上与WE根本无法相比，但是以前仍然可以凭借着“支持网络联机”的特点而脱颖而出。随着联机模式加入到WE当中，这最后一丝的缺憾也被弥补了。游戏制作者表示本作中的网络对战将会更加流畅，也可以允许数个玩家同时使用，支球队进行比赛，还可以在网络模式中利用玩家们Master League中所建立的队伍。厂商还承诺将举办更多的官方赛事，尽管中国玩家现在可能还没有机会参与其中，不过对于WE的任何一项进步都是我们所乐见到的。



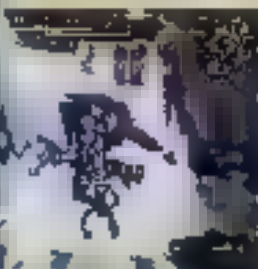
召唤之夜外传 黎明之翼

官方原名: SUMMON NIGHT OFFICIAL WEB SITE

PS2	DVD 10cm	蓝光	蓝光
DVD 10cm	蓝光	蓝光	蓝光

用双翼在黎明尽情翱翔的召唤之夜

召唤之夜系列在主机上登场了多个不同的作品，深受广大玩家的热爱。这次又闪电般在PS2上发表的续作黎明之翼，更会让玩家本已不够暑假游戏时光更为捉襟见肘。这次登场的本作的游戏类型是A RPG，并可以切换男女两位主人公进行游戏。两位主人公各有擅长的特技，熟练的随机应变才是取胜之首。在召唤之夜系列中召唤兽一直有着举足轻重的地位，在本作也不例外，不但有能给予敌人很大打击的召唤兽，还会有与主人公一起与敌人战斗的召唤兽出现。此外，游戏中还有大量的解谜要素存在，千万不要着急游戏而错过剧情。



装甲核心 最后掠夺

官方原名: Armored Core 3

PS2	DVD 10cm	蓝光	蓝光
DVD 10cm	蓝光	蓝光	蓝光

在钢铁装甲中屹立不倒的鹰眼

如果你留意过“装甲核心”系列的原作发售历史的话，就会发现仅仅在PS2平台上它就已经推出了七款之多。显然FROM SOFTWARE并没有觉得这个速度太快了一点，他们甚至还大张旗鼓地为这出“系列第10作”宣传造势，和丁丁头头本作的玩家可以获得一张“10周年纪念特典DVD”。联想到本作的副标题“Last Raven” (Raven意为乌鸦，也可翻译为掠夺)，难道真的是要最后再捞一把玩家的钱包么？哈哈。

玩笑归玩笑，该系列的素质还是得到了玩家的好评的。本作将再现机器人驾驶模拟快感，游戏中包含了70个以上的任务，还有数种难度可供选择。机器人改造系统也是重点之一，创作者称游戏中的可选部件数量众多，不同的组合可达数百万种以上；好吧，不管它对你钱包的“掠夺”是多么的疯狂，鹰眼模拟游戏的爱好者看来还是愿意再买一套。



GBA——继承掌机神话的创意启蒙

掌机这片领土被任天堂占据的局面是从GB初期一直持续到GBA推出为止。而GBA在这段时间里是最风光的，由于从刚刚推出时，掌机市场就已经被GBC横扫过门户了，所以GBA简直是在毫无竞争对手的情况下独霸了这么一大片天下。既然位置稳固，那么也就不必担心游戏软件的阵容以及主机的销量了，于是从2001年至今，GBA上的垃圾游戏数不胜数，真正精品所占的比重越来越小。就像当年的PS一样，当在某一部处于明显的优势地位也就变得不思进取了。然而到了GBA的后期，关于游戏性的呼声渐渐高涨。在家用机领域解聘受挫的任天堂逐渐把游戏性摆在了重要的位置，于是后期便出现了一些优良的作品，甚至是为卡带加装了特殊外设的创新游戏，这些都代表了任天堂主机由追求数量向追求质量的转变。



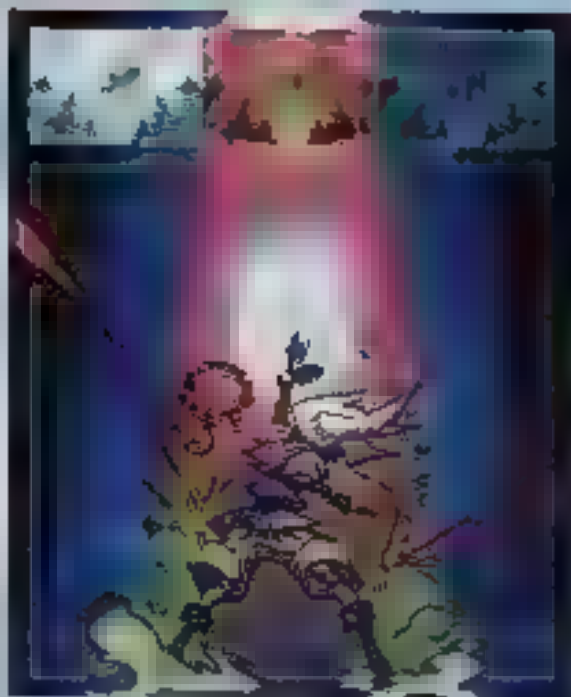
首先谈一下GBA的游戏创意。GBA推出已有五年，从它近期发售的游戏中，我们可以品味到它逐渐走上创意之路的点点滴滴。GBA在登场初期，游戏基本只是在画面与系统的基本方面有了一定提高，而游戏方面，一开始也只是以模仿作品作为主打项目，没有什么值得

一提的创意游戏，无论是游戏方式，或者是游戏手段与传统的游戏没有任何区别。客气地说，当时的游戏只是一种模式化的量产型卡带而已。但是随着市场大环境的风起云涌，GBA的创意游戏终于悄然登场，掀开了创意游戏的全新一页。事实又一次证明，只有竞争才能进步，机能与画面并不能左右主机的命运，真正的关键还是游戏性。

用附加价值来打造精品游戏

在阳光明媚、室外温度攀升的某一个下午，一名少年只身烈日下，全然不顾阳光的暴晒，一边挥洒着汗水一边摆弄着手里的小玩意儿，并时常口中念念有词，以至于旁边路过的路人少卿忍不住发出一声叹息：“哎，这是谁家的孩子啊，好可怜啊，已经被晒糊涂了！”

对，这就是GBA上的一大创意游戏《我们的太阳》，这款游戏创意就是充分利用外设，把游戏人从阴暗狭窄的房间中解放出来，使玩家可以在阳光下享受到另一番游戏的感觉。而这类依靠增强卡带和外设的功能，并以此填补游戏机能上的先天不足，不正是创意游戏的一代表吗？在GBA上还有很多游戏属于这类游戏，比如说，《回转瓦里奥制造》、《露西的万有引力》、《大金别摆摆之王》等，这些游戏都将GBA的机能发挥到了极致后再加上利用外设，给玩家带来了全新的感觉，并都取得了不俗的成绩。这类游戏更向业界证明，游戏的种类多种多样，只要厂家用心，在游戏中倾注自己的灵感，就一定能取得成功。如果将那些成名已久的大作名作比肩为高山，高山高耸入云，那这类创意十足的游戏就是宁静小溪流水潺潺，正是这种另



同一游戏场景在不同的时间表现也不一样

类别样的感觉，才能为游戏业不断注入新的活力，才能让游戏做到真正意义上的无处不在。

成功可能来自瞬间的灵感

接下来是另一类创意游戏，这一类游戏比起前一类更是有过之而无不及，前一类游戏的创意还需要外设和增强卡带功能来弥补主机机能的不足，这类游戏则完全是在游戏上作文章，游戏的重点就是玩家最关心的游戏性。这类游戏的代表之作不用我说大家也知道，那就是好评如潮的《瓦里奥制造》。在这款游戏中，没有跌宕起伏的剧情，没有华美绝伦的画面，更没有神秘复杂艰涩的系统，游戏性是这款游戏的唯一主题。200余个玩法各异的小游戏组成了这款游戏，玩家必须掌握各种玩法才能顺利过关，如果喜欢上哪个小游戏，玩家也可以不断挑战，创建自己满意的完美记录。这类以集思广益创意为一身的游戏其实倒并不一定需要费多大工夫，然而就是需要这样一个好点子，就能使这款游戏胜过画面华丽而毫无内涵的作品百篇。到底大家拿起新机型来玩的是什么呢？傻子都知道，不是画面，

作为GBA这款机能不是很强的掌机，与其思考如何实现它，还不如来点实际的想法。画面好、游戏性也好的游戏自然是精品，然而假如画面一般而游戏耐玩的话也是成功，追求画面的话则只能火眼一时，当玩腻了这款游戏也就没价值了。以此看来，画面对于游戏的帮助只是锦上添花的效果，要想制作一款好游戏，哪怕是集合一些微小的创意，也能集合成巨大的成功。

终结一个时代的启蒙者

现在的大多数游戏都存在着一个通病，那就是游戏时间太长，玩家熟悉掌握游戏系统之后，剩下的只是机械地重复已经烂熟于心的操作来推进游戏的剧情。在游戏机能日益强大的今天，有些厂商乐于在容易体现出自己实力的画面上大作文章，于是市场上，竟出现了打游戏比看电影过瘾的局面，可惜再精美的画面最终也不能掩盖住游戏本身的苍白；有些厂商为了迎合大众口味，盲目将游戏的难度大大降低，甚至失去了该游戏原有的魅力，因而很多老玩家就经常抱怨现在游戏的难度太低，自己的实力完全得不到发挥，大有英雄无用武之地之感，甚至有些玩家索性改玩网络游戏；还有些厂商则很少去开发新的游戏，只是将原来的经典游戏复刻，顶多再添加上一点点可有可无的所谓新元素，便登陆到多个游戏平台，俨然一副老本够吃的大家风范，然而玩家真的能养成只吃冷饭的“好习惯”吗？

另外，由于掌机上的游戏很多，所以造成了游戏内容大同小异，玩家也渐渐只玩大作和名作，忽视了很多中小厂商的优秀作品，使得部分优秀的游戏业逐渐陷入一个游戏叫好不叫座的怪圈。厂商总说玩家越来越挑剔，玩家总说厂商越来越不用心的怪圈。其实解决这种问题的方法很简单，就是为游戏增添一些独有的创意，可能做起来会有一定的难度，然而为了游戏业的发展这却是必须的。GBA的后期已经开始尝试了，虽然软件数量逐渐减少，然而质量的提高也是有目共睹。GBA创造了任天堂在掌机界的辉煌，也结束了一个盲目的时代，作为启蒙者，它值得缅怀。



NGC——道路曲折的创新生存战略



相信大多数玩家都知道,任天堂是从纸牌起家的,而在游戏业界的发迹则是从家用机上开始的。虽然在家用机领域中,任氏的铁腕帝国只在FC和SFC上枯萎了两代就在32位大战中被新加入的索尼所终结,然而任天堂在家用游戏机

硬件设计上的创新其实一直受到诟病。从FC迷你机到3C后期通过卫星提供游戏服务,尤其是后者,这种观念即使在今天看来仍然是较为前卫。之后推出的VB更不用说绝对是极富创意的游戏主机,不过对一向以创意取胜的任天堂而言,这次正是因为VB设计上过于前卫的理念反而导致了这台超强主机过早地夭折。由此事件,我们也可以看出来好的创意虽然不论对主机和游戏都有着很强的促进作用。

然而真正的“好创意”首先必须得符合当时的客观条件。所谓“创意”必须另类，要有个性，要出人们意料还要在时代上有超前性。但是在这个“超理性”的庙堂上的把握必须十分精准。VB正是由于其过于超前，以至于绝大部份玩家无论是从经济上还是心理上难以接受，最终导致了其的失败。吸取了VB上的教训，任天堂在接下两代的游戏主机设计上对硬件性能创意和新奇方面的追求就弱化了许多。作为对应主机大战最后登场的角色，性能相对强上许多的N64由于发售时间太晚错过了太多的先机，最终没能大获狂澜。而在最近一轮的主机大战中，N64的发售时间处于中间，硬件性能也是比上不足（XBOX），比下有余（PS2），可以说是一台“中规中矩”的主机。N64在硬件设计上也主要是追求更强的性能，满分作品《塞尔达·风之笛》就充分利用了N64强大的机能营造出了极为漂亮的画面。不过这并不代表N64上没有优秀创意的好作品，下面就让我们来看看其中的佼佼者吧。

中国书画函授大学肇庆分校

由于NGC硬件设计上的限制，注定了其上不会出现大量以创意为主型态的产品。如果仅仅是通过NGC主机本身来制作物理型游戏，难免会受到诸多限制。既然如此，那么不妨以NGC主机作为媒介，通过特制的周边与游戏的配合，以带给玩家们带来全新的游戏感觉，这不失为一个突破点。开发周边的做法，对于任天堂而言，其实早在FC时期就已经有过，但凡玩过FC的朋友相信也都对当年那些光枪设计游戏不会陌生吧？“打鸭子”、“打飞盘”等等经典作品，虽然只是加装了一把玩具般的光枪，带给玩家们的感觉竟和完全不一样。可以说，自从FC上的光枪开始，游戏厂商就对“周边+游戏”的创意产生了不小的兴趣，之后一直有不少此类作品问世，不过真正再次大红大紫则是要等到KONAMI旗下最为著名的音乐舞蹈类游戏DANCE的发售了。

DOR，其意义恐怕更大的不是在于音乐类游戏的开创者，而是其通过与跳舞毯联动进行的游玩方式。在此之前，玩家玩游戏一直都是用手的，DOR和跳舞毯的到来让人们发现原来除了用手，原来还可以用脚来进行游戏的。再加上要真正玩好本作就得一改以前整天把得坐在电视机前一动不动的游戏习惯，让玩家放下手柄，舞动自己的身心，当年DOR之所以能够红遍全球，尤其是在对游戏一向持鲜明抵制态度的我国传统与压制下风靡中国，正是其“既解渴



乐,“又能健身”,这一标语所服。从这标语上,我们看到了,周边与游戏的完美结合。

同类作品，还有之后NAMCO的太鼓达人系列。之前已经说过，以任天堂一贯追求游戏性的个性，虽然当初由于主机竞争需要，在提升主机性能的同时，留给厂商发挥创意的时间和空间未免受到了压缩。但是任天堂是不会就此放弃的。DOP和本鼓达人的成功例子，给了任天堂一个很好的提示，以此为基础，再加上任天堂自己的发挥，最早打造出了“金剛手鼓”这款游戏。要玩本游戏，就得像“太鼓达人”一样购买专门的周边“金剛手鼓”才行。这个“金剛手鼓”外形与非洲传统的羊皮鼓非常类似。游戏的时候需要玩家拍击鼓的左右两个侧面来控制大金刚的左右行进，同时拍击鼓面不同位置就



会跳跃。由于游戏中还内置了一个声感应装置，因此玩家除了直接敲打鼓面之外，还可以通过鼓掌的方式让游戏中的大金剛发动攻击等，可以说是一款同时具备了音乐游戏与普通动作游戏双重风格的作品。

■ 利用联动效应新的经营模式

众所周知，掌机是任天堂的摇钱树，掌机市场，对于已经在家用机市场的争夺战中接连失利的任天堂来讲，可以说是一个大大的聚宝盆。也正是因为任天堂一直将掌机游戏市场牢牢地控制在自己的铁腕帝国之中，才能在其家用机事业进展不顺利的情况下还要每年保持财政盈利，让别的硬件厂商羡慕不已。然而，如日中天的32位掌机除了能给任天堂带来大量的直接或间接经济受益之外，还能不能利用它来扶N64这个阿斗一把，帮助它在主机大战中多争取到一点主动权和筹码呢？相信这也是任天堂的高层们一直都在思考的问题。

以家用机为媒介平台，将之与自己发售的掌机相连接，从而打造成一个集交换资料、支持多人对战的小型局域网游戏服务系统。这种构想其实在任天堂早期的主机上就可以看到雏形。早在1位机时代，也就是超任时期，为了抗衡SS和PS这样的32位主机比之高出不止一个层次的面面俱到所带来的压力，任天堂除了发售一系列大作之外，还开发了专门用来在超任上玩GB游戏卡带的周边SUPER GAMEBOY。有了这款周边，玩家就能在超任上玩GB游戏，而当时正好是怪物软件口接妖怪刚开始出道，对玩家而言确实有着不小的吸引力——不过福兮祸所倚，也许正是因为这个原因导致了任天堂错误地估计了当时的形势，一再推迟发售GBA最终以惨败而告终。SUPER GAMEBOY这款周边，只是能让玩家在家用机上玩到掌机游戏而已，说不上是真正的云两者，H建立了联系。

索尼目前在PS3 机型推出 40GB 的PSP 玩家或许可以用其自带的内存也可以再购买与PSP主机兼容的内存条安装在主机内继续下可下来玩。而在

PDA上培养的角色和资料又可以重新传回家用机上。PS末期发售的超人气RPG最终幻想9上的卡片游戏就可以这么玩,而且有几张特殊卡片还必须利用到PDA的联动功能才能收集得到。记得当时国内由于货源不足,导致PDA价格狂涨。家用机与掌机之间的联动,在此时算是有了一个比较明确的方向,作为这方面始祖的任天堂自然注意到了这个情况,因此才有了此后一系列的举动。

N64早在性能公布之初,就已明确表明其将与GBA进行互动,任天堂也一直以此为新主机的一大卖点大肆宣传。虽然那早期利用到这功能的N64游戏也有不少,但是几乎都没有什么名气。因此可以说,关于这一个创意,主机在硬件支持上早已没有任何问题,之前欠缺的,只是一款足够分量的作品。而任天堂旗下的顶级作品——赛尔达和口袋妖怪,当之无愧的有着这个资格与实力。

N64版的“赛尔达传说 四支剑”本身只是一款画面强化后的GBA版完全移植作,如果只玩单机模式则难以体会到本作的发光之处。之所以取名为“四支剑”,当然是四个手持宝剑的林克们都登场才是完整的作品。利用GBA掌机当手柄,以N64为游戏平台,约上几个好友就能展开一场激烈又不失趣味的冒险之旅。同样的,虽然GBA与N64的口袋妖怪的联

动仅仅只限于将掌机上获得的稀有妖怪上传到N64上,这样就能够操纵通过上传得到的妖怪们展开战斗——看似简单的创意,却因为有着口袋妖怪这个真正的“怪物软件”的支持,仍已获得了不小的成功。可以说,目前N64与GBA联动的方式还是比较初级的那种,从任天堂透露的种种意向来看,其未来的家用主机与掌机共同打造的网络将会给人们带来更多新鲜的体验与感动,也许会创造出一种全新的游戏方式也说不定。



NDS——为复古注入新活力的掌机



抛开还没发售的Revolution, NDS算是任天堂在纯粹的创新路线上迈出的第一步,不过在想了很久之后,还是决定将下面的部分起这样一个题目。“为复古注入全新活力”这样的形容用在NDS上并不算理解,就其外形,了解任天堂掌机,“Game & Watch”的玩家应该都记得当时“大金钢”那款掌机吧,双屏可不是NDS的独创。所以从外观上讲, NDS也算得上是走了一把复古路线。然而就在这样近似复古的设计上, NDS却用创意大做文章,在游戏的操作上加入了触摸屏和麦克风,使这款掌机看起来越发复杂。

NDS游戏的创意虽然新颖,但其实早就被硬件的设计给限制住了。各厂商在开发游戏时首先想到的就是支持双屏、触摸以及麦克风,而至于其他的方面则没有额外的考虑。像GBA上面那些为了实现特殊功能而为卡带加入水平传感器等额外装置的做法,在NDS上就比较难实现了,这也并不是说厂商偷懒或是NDS本身的卡带机能不足,只是目前连NDS本身的全部创意设计都还没能充分发想出来,厂商们自然也就没有工夫再琢磨别的了。

目前, NDS上的游戏基本可以分为五类,第一类是完全利用机型型,也就是游戏的操作基本只用触摸屏和麦克风来完成;第二类与第一种完全相反,就是坚定走传统路线,几乎完全利用不到那些独特的设计;第三类是创意拓展型,意思是不只利用触摸屏和麦克风作为游戏的操作,而且将其中的功能拓展,其具体含义我们会在后面介绍;第四种是传统附加型,也就是把传统的游戏加入全新的要素,游戏的主体基本上是与原先相同,然而在操作以及游戏的内容上加入了专为NDS设计的要素;最后一类是仿真实类游戏,这些作品往往是利用NDS和现实中某些物体的相似性而设计的模拟真实环境的游戏。下面我们就分门别类地谈谈这些游戏和它们所包含的创意。

利用联动打造新的游戏方式

仅在第一类说的自然是完全利用NDS机型的游戏类型。在去年年底发售的软件当中,《愿为你而死》就是这样一款彻头彻尾利用触摸屏和麦克风控

制的游戏,虽然现在看来这款游戏的过程太短,不过在当时来说,其中的创意却令人感到一种从未有过的新鲜感。《愿为你而死》只是一个开始,任天堂在当初设计NDS时,便期望在主机推出以后会出现越来越多诸如此类的好游戏。然而面对无数将现实利益摆在第一位的游戏厂商,让他们整天挖空心思去琢磨创意是很不现实的,因此在后续的作品中,除了《触摸瓦里奥制造》之外就鲜有这类的好游戏了。

《触摸瓦里奥》和《触摸星之卡比》也算是这一类游戏,不过其创意却不敢恭维。大概就是因为创意的拓展和延续太薄了,所以在游戏之初乐趣十足,然而到了后期便觉得渐渐乏味,也有流程太短的抱怨。玩家们会发现执掌开发这类游戏的厂商也就是任天堂自己,别的厂商很少愿意为了实现这些功能而开发一些不见得热卖的创新游戏。这类失败的例子也不少,例如《触摸兔》,超恶心的游戏规则,没什么亮点的游戏画面和系统,其开发宗旨只是为了触摸而触摸,很有牵强附会的感觉。这类游戏甚至还没有《触摸瓦里奥制造》中的隐藏小游戏好玩。可见大多数厂商还是不能很快适应NDS的路线。

用触屏和麦克风代替十字键和其他按钮的想法几乎可以算是一场彻底的操作革命,无论对于游戏开发厂商或者是普通玩家都备受一段适应过程。特别是许多著名的大作已经形成系列,其操作模式早已固化,因此NDS无缘这些大作,甚至是某些游戏类型。最突出的就是格斗游戏,哪个格斗游戏可以用触摸屏玩?就算是GBA被减少,那上面还有《铁拳》、《KOF》以及《街霸ZERO3》这样的好游戏,可是如果把它们放到NDS上,别说操作方法受限制,连双屏也显得很碍眼。不能双屏、触屏还有麦克风都是鸡肋的设计,只能说新生事物的成长需要一段时间,游戏厂商的创意也要有个积累的过程。估计等到Revolution发售之后,凭借主机之间的互动, NDS上又会涌现出一批经典的游戏。现在任天堂对于NDS未来的构思应该是非常广阔的,我们就是要做的就是等待众多游戏开发厂商的灵光一闪了。



■ 坚定传统路线吸引老玩家

第二类坚持走传统路线的游戏目前属于少数派,因为其他游戏多多少少都会涉及一点触摸或者麦克风。可就是有这样一些游戏完全不理会NDS的自告用心,依旧我行我素。像首发的第一款赛车游戏《山脊赛车DS》,不但执着地采用传统的操作方式,就连下屏的利用都不是很积极。有谁在游戏的过程中会频繁地注意下屏中的地图呢?估计当初做这款游戏时厂商就非常苦恼,不知道在一款赛车游戏上怎么用笔或者用嘴来控制,于是干脆把画面做得华丽一点,而且抢在与主机同时发售的档期,凭端率先推出的优势来带动销量。与之类似的还有《极品飞车:地下狂飙》,除了把下屏当成地图,EA也拿触摸和麦克风没辙。这款游戏也就只能靠系列固有的名气为自己招徕玩家了。

赛车竞速这类的游戏在NDS上是除了格斗类游戏之外,第二尴尬的游戏类型。任天堂不是仿稿创意吗?《马里奥赛车DS》又能怎么样?连制作人都说,为了保证游戏的流畅,和操作简便,他们已经把原先设计的触摸要素全都去掉了。这其实体现了传统游戏与创新要素的矛盾,就算是任天堂自己也意识到了这一点,所以在对待某些传统经典游戏上,NDS的创新机能也不得不做出让步。



■ 数量与质量的鲜明对比

第三类创新拓展其实是为数非常少的一个群体。不过说到此类游戏的品质,那可是有目共睹。这一类游戏不但需要用到特殊的操作,而且有的干脆去涉及一般游戏没有想到的领域。举一个简单的例子就是《吃豆》,即是那款需要玩家自己用手画出小精灵来吃掉敌人的游戏。这款游戏其实就是来源于传统的益智游戏“PAC-MAN”,只不过借助NDS的触摸屏彻底改变游戏的方式进行改变。游戏的主角更由玩家自己用笔来创造,包括长宽高动作也要玩家画出“墙壁”来阻挡小精灵的前进路线。其中还包括许多小游戏都是需要玩家画出来。这款游戏不再只把触摸屏当成操作的手段,而是融入游戏的一部分。在人与游戏的互动上迈进了一步。不过这一类游戏面临的最大问题还是流程短,如果你玩得非常投入的话,估计没半天就可以通关。面对这么好的游戏,谁不希望游戏的内容也能庞大一些呢?不过事物没有完美的,在游戏的创新上能有亮点,就不愁将来会推出更加完善的作品了。

在这一类游戏中也有将NDS拓展为学习工具的软件,就像当初GBA曾推出过的英语学习软件一样。NDS具备手写输入功能,因此在学习的功能上更近了一步。最近推出的《大脑锻炼练习DS》就是这样一款寓教于乐的学习软件,其中的算术题或者记忆练习等都可以让玩家用笔来作答,就像是在考考



一样,这样的软件对于小学生来说可是非常有帮助的。用这么新鲜的方式学习绝对可以提高他们的兴趣,效果当然会比枯燥的看书做题要有意思多了。这类软件当然也有点见景的嫌疑,水儿的游戏或许有可能让部分家长把NDS当作是耽误孩子学习的大敌,所以既然有这个设计方面的长处,加上这款游戏开发难度不高,任天堂自然不会放过这个契机。而事实也证明这款游戏确实受到了极大的欢迎,成为了继《任天堂》之后又一个带动主机销量的热门软件。

任天堂把NDS设计得离普通手机是远了一点,然而正是因为这样,所以在别的手机无法做到的方面,NDS就可以尝试一下。这种创新拓展的软件虽然目前数量非常少,不过潜力还是非常大的,例如传闻已久的PDA软件等。随着这类软件数量的增多,NDS的其他游戏功能或者是除游戏之外的用途将会不断发展壮大。

■ 给老汤加点儿调味料

原本以为把传统老游戏移植过来,只是为了显示机能或者是满足玩家的怀旧心理,然而通过《马里奥赛车DS》、《山脊赛车DS》这些软件,我们发现任天堂这次的移植路线非但不是一成不变,而且还特意将更精彩内容赋予到这些老游戏当中。就拿上面这两个例子,《马里奥赛车DS》的原型就是N64版上的经典名作《马里奥赛车》,NDS版的该作保留了原有的风格和关卡设计,同时加入了另外3名角色,30多款迷你游戏,还有新设计的30个关卡等。相比原作,这款游戏移植得确实完美,也是NDS上首款销量破百万的游戏软件。至于《山脊赛车DS》,虽然没有马里奥那么成功,但是比起它所移植的原作来说在品质方面也提高了不少。例如新加入的10款隐藏赛车以及用触摸笔来开车的全新操作方式,都大大提高了原作的耐玩性。

除了移植作品,还有一些是在经典游戏的基础上做文章。像《超级马里奥兄弟》、《半熟英雄》还有《三国志DS》。这些游戏的特点就是基本保持了系列作品的原貌,而在细微的地方加入了全新的要素,如《超级马里奥兄弟》中新增加了手动封印敌人灵魂的模式;《半熟英雄》里加入了5种不同的操作系统;《新超级马里奥兄弟》利用到了无线双人对战协作;《半熟英雄》更是在战斗系统上教文章,而《三国志DS》则是用触摸笔简化了手柄操作菜单的繁琐过程。

NDS用来玩已经形成系列的作品的话,对于主机的创新设计是有一点浪费,包括上面提到的这些游戏,就设有一款是能够充分利用到NDS所有创新设计的。不过这些游戏本身就拥有相当大的号召力,因此任天堂也不能放过这些好游戏。然而玩家们也会有这样的担心,那就是为了适应新主机而添加的新功能是否会破坏原来游戏的感受呢?譬如《最终幻想3》和《口袋妖怪:钻石·珍珠》这两部大作可是有着非常深厚的群众基础,《最终幻想3》几乎可以说是纯移植作,然而从迟迟不公布消息的态度来看,在新加入要素的考量方面肯定遇到了不小的阻力。而《口袋妖怪:钻石·珍珠》作为任天堂的看家作品,在适应NDS的机能上肯定也要狠下一番苦功。究竟结果如何,相信有了前面的例子,任天堂不会令我们失望。

■ 模拟现实生活的新意

如果在地狱游戏中,大多数玩家只“沉入”到其虚幻的世界当中,而在现实性上往往差得远。由于这种原因,玩家与游戏的交流全是利用按键完





成。游戏机只是一个能够呈现虚拟的机器。NDS在仿真方面的优势打破了这种沉寂，将模拟现实生活带到了游戏当中，而且利用触控笔和麦克风把虚拟和现实的差距拉到最近。在这类软件中，最突出的就是《任天堂》和即将发售的《宠物冒险》。

《任天堂》这样的游戏在过去的E3C上也曾有过类似作品出现，其中的触摸都是用光标来完成，当然是不支持语音的。NDS的《任天堂》首先是画面逼真，将15只宠物做得如同真犬一般，然后是所有饲养和训练的操作都是用触摸来完成，而且宠物对主人的呼唤也能做出反应，大大加强了人与电子宠物的互动，使电子宠物与真犬宠物的差距变小。这款游戏绝对是目前所有电子宠物游戏中的巅峰作品。另外的这款《宠物冒险》则是把NDS当成了生活中的工具，例如把触摸屏当成铁锅的本锅，把NDS当成做饭的锅铲，其模拟的仿真程度真是让人赞叹厂商的这些绝妙想法。

可惜的是，这类游戏的数量也不多，和创意拓展类的软件一样是求质量不求数量的短跑佳作。然而要想让NDS的创新设计得到认可，这类软件又是不可或缺的主性。任天堂在开发游戏创新的时候，正是这些好游戏的出现给了他们足够的底气。任天堂不会忽视这些软件的开发，只是这类游戏的出现需要经验的积累，玩家需要给任天堂一些时间。

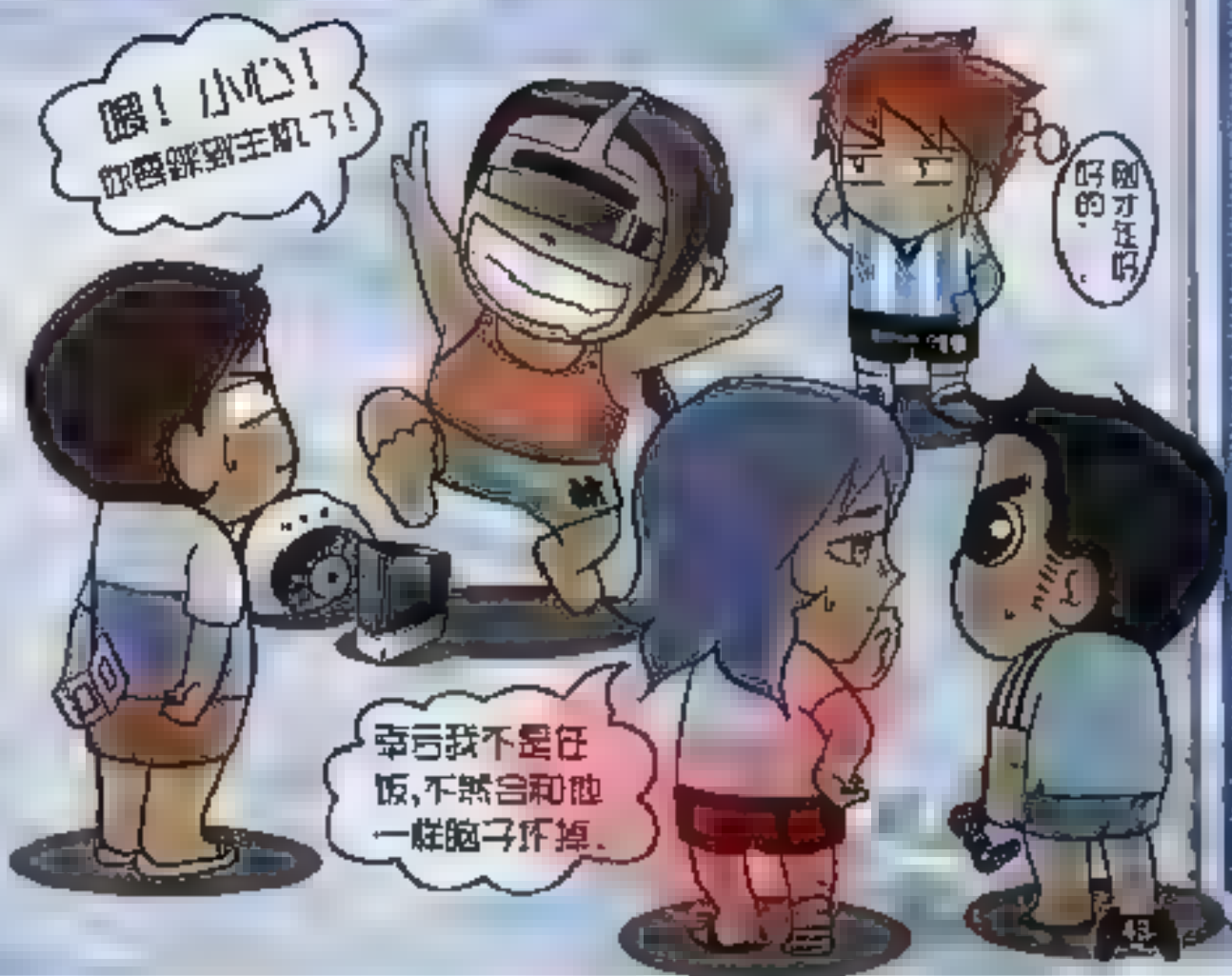
REV——关于未来游戏创意的展望

本届E3展中任天堂的新主机“革命”是三大新主机中唯一一款没有展出实际游戏画面的，主机的详细性能数据透露的也十分有限。就算是好不容易展出的主机造型也只是一个纯光面造型的长方体，游戏方式、手柄、周边等大家关心的资料可以说让我们对其了解程度十分有限。如果单就我们已知的这些数据以及那个光面造型来看，REVOLUTION别说是革命，甚至可以说是一点创意都没有，不过任天堂社长岩田聪曾经明确表示过“革命”将是一款完全不同于传统家用游戏机的新观念产品。根据任天堂以往一贯的作风来看，在创新这方面一向是说得出的做得到的。因此，体现“革命”最大创意的地方，很有可能就是至今仍然没有公布的游戏操作方式——有可能是用手柄，也有可能是什么你完全想象不到的东东。

最近网上流传不少有“革命”新手柄的设计概念图，虽然目前还无法确定这些图片是否真实，不过这些极富创意的手柄设计图都足以吸引到大量玩家们的眼球。当然，我们不能肯定“革命”的操作方式必然与手柄有关，就在今年E3展开始的前两天，网上突然冒出一段有关“革命”的宣传视频。在这段视频中，我们可以看到“革命”是通过全息投影头显以及身体动作感应系统来实现对虚拟世界的模拟和再现，这种以往只能在幻想小说中才能看到的设定似乎一下子变得伸手可及。虽然最后证明这段视频并非来自任天堂官方，而只是任天堂饭自制作品，不过小伙伴们仍然为此兴奋许久。从已明确公布的XBOX 360和PS3上这两款主机上我们能看到的只是中高端配置范围的硬件性能和似乎已经达到极限的画面表现能力，可是作为玩家，我们对主机和游戏的要求是道具的仅止于此吗？游戏，作为一项娱乐活动，首先应该是以能给大家带来快乐为前提，当纯粹的硬件性能与表现能力比拼的提升空间已经不大的情况下，是不是已经到了该换个思维，另谋出路的时候了？任天堂的“革命”及其所提倡的创意或许真的能给现在这个缺乏活力的游戏业界带来一片生机。



一、任天堂对于革命手柄的猜测多，以分析或为主，且可能加入反方的位置也在系统，可手想下再路加了



我们用语言让语言的经典
此也必将带给我们永恒

只言片语的精彩



最终幻想VII堪称RPG游戏中 将戏剧冲突以及游戏剧情冲突展现得淋漓尽致之作。FF系列在故事情节方面并不追求“自由度” 但求成熟复杂的人物众生以及世界观架构。这种理念在10代达到了顶峰。

从某种层面上来看 10代其实讲述的是信仰的故事——当你信奉为大经大义的一切全都崩溃的时候 你将依靠什么活下去？

是自己。这种时候只有相信自己。相信自己的信念与理想 才可以去一条业已崩坏的道路上走下去，才不会坠落到深渊所吞噬。

Yuna 开始带着对 Yevon教义的坚信而踏上了朝圣修行之路。她的理想很简单，就是为了可以得到最终救赎 牺牲自我来拯救所半拉入路上的人。但直到面对最终可以赐予她这种力量的人——Yunalesca的时候 她才明白原来所有这一切只是个诱人的谎言。所谓最终召唤就可以打败毁灭世界的“sin”其实根本是不可能的。最终召唤的力量只能让sin休眠，暂时停止行动 而召唤本身将慢慢成为sin新的外壳。然后给世界带来新一轮的劫难。不明就里的人们将可怜地继续享受这短暂的平和，然后继续在动乱和毁灭中继续他们的“希望”。希望下一位召唤士再降临了或者运气好一点儿，可以把sin彻底消灭。一片大陆就在这样的轮回中麻木 在虚弱的希望下被毁灭。斯比拉大陆的英文名称就是“Spira”，这与“螺旋” “Spiral”这个词是相似的相称。而“死之螺旋” 死亡的轮回 正是 Yunalesca对这片大陆的形容。

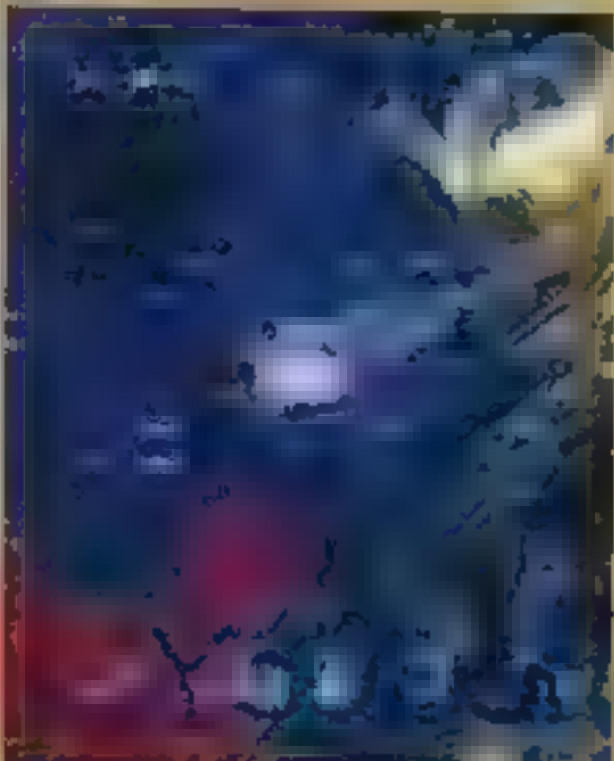
应该说，M Yunalesca到 Yevon教 他们也都是有着自己的信仰的，只不过 既然是自己的信仰，是相信的却于自己。他们相信了黑暗 信仰了绝望，接受了这支离破碎的现实而没想过从根本上去改变它。在这个基础上 他们提出了所谓的“希望” “因为如果还有希望，人们将会可怜地沉溺于绝望和哀痛之海中。” Yunalesca曾经悲凉地这样说道。

但事实是人们已经浸泡在了绝望和哀痛中 如果始终执着地扔一个虚假的希望 就好像在风暴中的海上飘来几块竹筏木头的已，又怎么算得上拯救呢。做出这种看似希望其实绝望的论调的人 他们的形已灭 心已死。

所以Yuna说：“虚弱的希望，我们不要 就算满是伤痛也好 我也会再次将它走下去。” 充满了痛苦 也就不会再对此恐惧 这样坚强地走下去 终会踏上坚实的陆地。

既然最终召唤此路不通 那就一定会有他的解决办法。在曾经 我抱了已行动的信念而相信Yuna既没有困惑地不知所措 也没有在绝望中绝望再尝试 不会绝望地活下去 也不会无价值地死在这里。那能打破Yunalesca，这梦魇世界的根源 再找出新的 真实的希望来。“我去做的那件事 从一开始就不会后悔。” 这句话 我们都可以感受到Yuna那无可撼动的坚强。她的性格中绝不是只有着屈服与珍惜——就在这一型Yuna的形象陡然间丰满起来。有人批评国际版中Yuna的英文配音说那个虽然有些沙哑的感觉，完全不如日版悠远去寻觅。而我要说 轻柔，绝不是Yuna的全部。她的心中也有吉楚 她也经历了磨难 天生以及后天锤炼出的勇气和顽强在她的身上都有体现。那种经历过世事的硬萌正能凸显出Yuna立体的性格。

“What I do, I do with no regrets.” 仍然在 一同，Yuna就给出了这个世界已苦待了千年的回答。



为什么是利昂

由于对SRPG难以割舍的情怀,早年就投入到“古利萨”的怀抱中难以自拔。而围绕圣魔剑刚开出的经典史诗发展到2代的时候,我自然也是第一时间就开始了征程。在不断的游戏进程过程中,我的目光没有被己方阵营的性格角色所吸引,倒是敌方阵营的青龙骑士团团长利昂,给我留下了异常深刻的印象。

本是身为帝国军最精锐骑士团团长的他,却一直为帝国帝王巴恩哈特一世所行的罪恶而痛苦不已。开帝国军镇魔师为的关键时刻,青龙骑士团叛变之团,其正义之师的形象也从来没有改变过。早期的战斗中,身为革命军的我方在与帝国军统帅梅森的败类军团作战中,同为帝国军的青龙骑士团挺身而出。在利昂的指挥下,展现出明地站在了正义一边。而至剧情后期,在我方艰难地面对第二方势力包围时,利昂又挺身而出,将我军于水火。一在对立鲜明的正面战场之外,我们找到了乱世难得一现,英雄惜英雄的壮士情结。

可是当利昂的形象愈发耀眼的时候,当年的我就愈发想不明白,为什么如此热血耿直、充满勇者之风的人中之龙,却还是极端愚忠,死不动摇。他

比谁都清楚帝国的军事扩张带给黎民百姓的至深痛苦,比谁都清楚圣帝王的丑陋丑闻,但他选择并沿用己之力,向盟国主,希望能维系帝国和平一战的最后一点可能。这到底是为了什么?在我的年纪已经到了今天,几近而立之年时,才渐渐地明白一个人的宿命,不是单个人就能改变的。它包含着家族的旧脉,融合着大环境的变迁,其实留给一个人的奋斗空间,是那么地狭小,想挣脱已经缚身的枷锁,谈何容易。

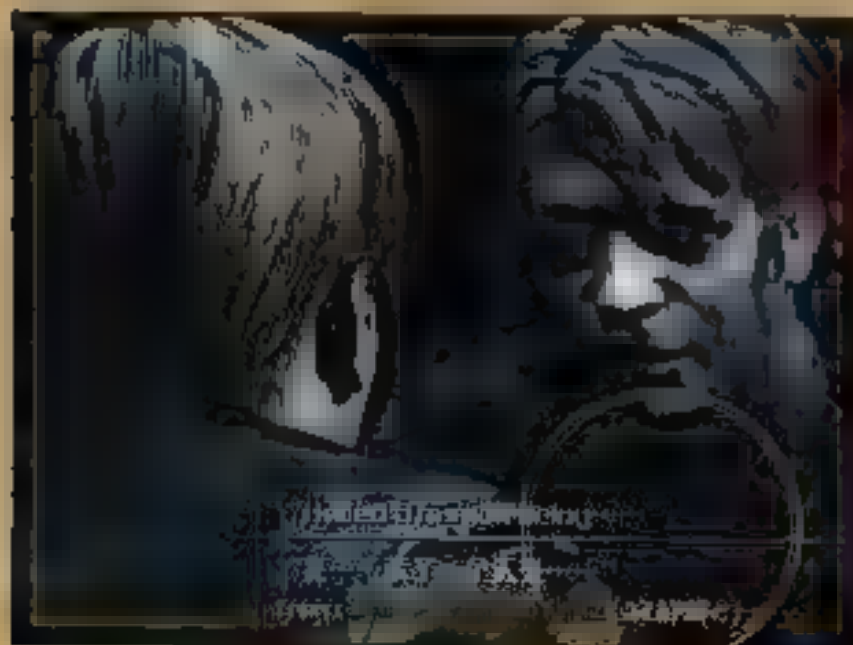
利昂是骑士贵族世家,从祖上开始便一直肩负着帝国骑士团的至高荣誉,和捍卫帝国安全的重任。身为骑士,对主公有无比忠诚“爱憎即吾命”这样的信条早已深入利昂骨髓,何况他背负家族的传统,让他反骨,背叛国家背叛祖上世代相传的至高荣誉,就成了我们,我们又能得到吗?

在解开游戏剧情的同时,我深深地感到了利昂是多么愚忠。他和艾尔夫一样的人,能用一己之力还和平于苍生,但他却无力做到,只能默默希望于主公巴恩哈特,并以他的理想不断鞭策自己。这个悲情骑士让我如此动容,也是之后多年在自己的游戏旅程中没有过的。可惜的是,历史的变迁是不以个人意志为转移的,而我们在决战胜利前夕见到这也跟敌对派的骑士时,深知已无力回天的他仍选择拼死一战。在帝国将倾之际,以他的能力完全能够全身而退的时候,利昂仍执意为帝国而死,决不苟且偷生。这是何等愚忠,相信,连艾尔夫最后听到他说出:“不,已经没什么好说的了。”时



巴恩哈特皇帝。

当时的我,操纵着手下的兵马,平生第一次看到游戏中绝对对立阵营难以下手。我本人希望站在我面前的不是他,面对成军马,不是令我无比敬佩的青龙骑士团骑士。但这一切能只是希望而已。血战战场之后,没有一点成就感的我,只能呆呆地看着战幕暗自感伤。战争带来的人和矛盾与灵魂的震撼到今天还是历历在目。感谢“古利萨”给我们带来如此精彩的悲情骑士利昂,让我们深切感受到了游戏内涵的文学艺术性。



其实这句话,真的不好翻译,脱离了具体的背景环境,这句话哪怕直译起来,都会令人觉得十分别扭。一种很拙劣、很蹩脚的说法——“我杀了个人类”,恐怕外星人人要时他们都不会这么说。

但奇怪就是这句话,放到寂静的2那由至极的心理世界中去看的话,在James痛苦地说出这句话的时候,我们可以体味到那和无比微弱的希望。

寂静的2是一出深刻的艺术剧目,它在诱惑人登山抗拒地融入这个世界的时候,也令人从心底里感到恐慌,因为那些最残酷的种种罪恶和不安感,或许也正隐藏在我们的心灵中。一种既惧怕又熟悉的恐惧把人与游戏牢牢地拴在了一起。在某些个瞬间,我们是否也曾希望某个人就这样消失掉?也许是因为仇恨,也许只是因为自己的心绪突然被打乱,哪怕对方是自己很亲近的人。很多人都无法否认,自己有过类似的很自私很可怕的冲动。

在某种程度上,寂静的2讲述的就是罪的故事。James因为一封“亡妻的来信”踏入了这充满罪恶

的圈子,在寻觅的过程中他遇到了Angelo,一个从小被父亲性虐待而最终将其杀死的女人。他遇到了Eddie,一个一直将身边的人亲手杀掉而最终选择了暴力报复的男人。所有的人都感到扭曲,而他们也都以扭曲的方式来保护自己,并因此被卷进了寂静的世界。在这里,他们要寻求解脱,抑或是毁灭。

James同样也在以一种逃避和自我保护的方式来逃避现实。他在自己的心中建造了一个对亡妻念念不忘的丈夫,一个在病危时仍温柔情意的妻子,他觉得自己来到这里,是在寻求一段美好的过去,一个安心之所。但事实

是,他的心根本不属于他和Angelo。当初本想忍辱负重妻子的拖累以及她由于疾病已变得十分丑恶的脾气。正是James自己亲手用铁头锤死了妻子Mary,而为了掩盖自己内心的愧疚,他仍提出了“完美而的回忆”,他就这样活在自己心里的幻觉中。直到罪恶感慢慢将堤防溃透,将其也召唤到了寂静的路。

随着游戏进程的推进,James逐步地开始一直被自己逃避的过去。而在Eddie终于变得神经兮兮暴躁而最终干掉James的时候,他不得不反抗并将其杀死。站在Eddie的尸体前,也许他隐约意识到了,这不是自己杀的第一个人。所以为了给我们暗示,寂静也正是James的心在提醒他自己,游戏在这里用了“human being”——“人类”如此正式的一个词。

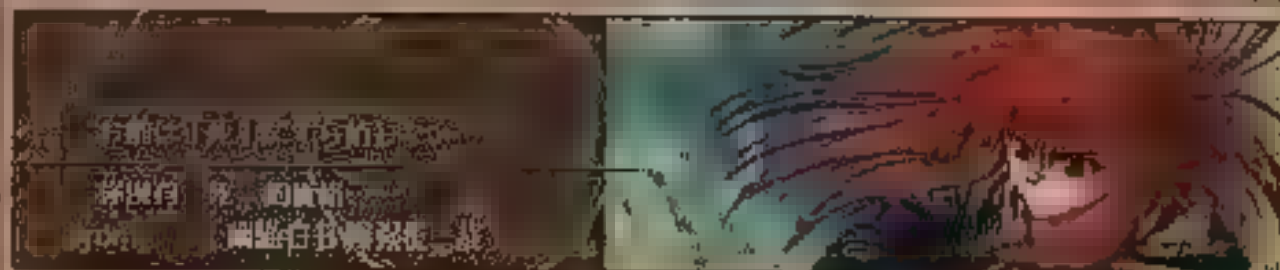
在看到这句话的时候,听到James吐出这句话的时候,我感到了一阵揪心的痛——不是为了James,而是因我自己。我是否也有过刻意忘记的过错?我是否仍该应自己的记忆?灵魂的拷问——这正是寂静的2这件艺术品的伟大之处。



在所有对战GAME中,最为贴近地还原武者之魂的,怕就是VF系列了,而其中的多风格角色更是快用了不同类型玩家的青睐。

在铁木先生的精心塑造下,我们的主人公无论是在早期面对恶龙的挑战,还是到中期的AUKR的异军突起,以至于后期要面对突出稳定实力,都没有动摇过在玩家心目中的地位。而这一切对自己充满自信、几近霸道的台词,配合其开,十八般的身手又是那么地贴切而恰到好处。在格斗游戏不断发展过程中,新进阶战斗层出不穷,但我们却很难再听到这么具有魔力,绝对压倒对手气势的台词出现了。可见,一款优秀格斗作品的素质是在各方面体现的,在操作与人设确定角色气质的同时,如再能得以优秀台词的辅助,定是对整个游戏角色的高度升华,更是将性格化特征突出表现。在另一个运用AKIRA自如的玩家面前,可不要轻信他的。否则,就一定会听到这句十年早,んだよ。”





对于众多御游白书的忠实fans来说, Treasure公司在MD上推出的“御游白书 魔遇统一战”无论是在对战操作感, 还是在回归原作角色代入感方面都是无可挑剔的经典。在那个时代, 很多朋友一定都和我一样, 在学习之余经历了同学之间四人混战的爽快。

的确, 那是一段永生难忘的美好回忆。但对于我来说, 更难以忘怀的是每个人物独特突出的台词, 它们与漫画原作是如此地丝丝入扣。

当第一次听到从藏马口中说出的“お前は「死」に値する。”这句原作中最强台词时, 相信每个玩家会和我一样被其震撼。

对“御游白书”剧情非常了解的朋友们都会清楚地知道这句台词的份量, 这句一语双关的台词, 充分体现了作者精湛的剧本掌控能力和对角色本身性格的升华。藏马这个角色与传统漫画中单纯英形的男性角色的不肖之处在于, 他隐藏善于伪装年龄

的成熟与冷静, 以及超乎常人的敏锐观察力和智慧。而这一切都让人对他的近乎完美充满疑问。而到剧情后期, 这谜团才慢慢揭开。

他有着转世灵猫的身份, 所以自然也是承载灵猫千年智慧载体, 所以他对生命中生死轮回的感悟与生命价值的了解, 当然也是要高于平常角色之上的。如果换成其他人物说出这句台词, 相信都会有或多或少的委实气短的感觉。而由一组织的总长与作者角色内蕴塑造的藏马, 从藏马口中说出就变得那么恰到好处。

生死轮回的经历让他能够平静地面对死亡与生存, 但本应该是一身洒脱与睿智的藏马, 面对他等生命价值的见番时, 他内心的平静却被打破。相对于充满了武士之魂, 男版之气的邪道魅力角色户愚吕弟(笔者最欣赏的人物哦)来说, 为求最终目的而用尽一切卑劣手段, 肆意践踏生命尊严的户愚吕兄, 简直如魔界的蜘蛛般让我恶心。由于异化能

力, 他可以随时寄生于其他生命体之上, 利用他人肉体的同时, 更能夺其能力为己用, 更令人发指的是, 他居然还以被寄生体痛苦和恐惧为乐趣, 而他对随意转化以及自身不死的躯体更是引以为豪的资本。

曾经也要有个暖床, 每个读者对其的厌恶我想已经超出了漫画认识的范畴。而按一般的剧本表现形式, 估计这样的角色, 其最后的下场为粉身碎骨不剩还生也就罢了。而天才富坚义尊又一次给了我们超乎想象的结局。在我们紧张地关注藏马与户愚吕兄的决战时, 忽然闪出战场外的剧情则让所有人的紧张转化为对作者留着的悬念: “刚才的决战过程完全是户愚吕兄身中邪毒时之后的幻想, 由于其自身不死的特点, 原意识将永远停留在与幻影藏马对决的战斗中, 这个鬼畜终于沦落到被永远寄生的下场。”而藏马最后的台词正和游戏中说的一样: “你, 没有死的资格。”

的确, 死亡是痛苦惨痛的。当全书最后接近结局时, 当飞鼠手持藏马给他的寄生植物, 出现在连累牛女儿的牛魔面前时, 藏马当年说出这句经典台词时的身影都浮现在我眼前。死亡的尊严, 是不值得给这样的人的。而藏马在生死掌控之间重新定义的生存与死亡的价值, 或许给玩家与读者尽情体会吧。



我不得不说, VF里的角色是很有性格, 专门玩VF的玩家也都很有特色。无论是日本的还是我国的, VF里的角色虽然不多, 但性格基本都很鲜明。AKIRA的大开大合, WOLF的豪爽不羁、JACK的快冲快打, SHUN的沉稳杀机、AOI的绵里藏针, 都很好地刻画出了一派底艺的特色和气氛, 每个人物都有非常丰满的整体形象。

不过实际上SEGA的游戏一向比较彪悍, 一般不会较多地塑造人物的性格。VF更多地是利用各种武术招式的特点决定人物的几套战术。在格斗战斗的过程之中人物的形象自然也就展现出来了。这种刻画人物的方式在很大程度上还是利用了完善的系统及扎实的武术基础, 和那些纯以招式塑造人物的方式有本质区别。但这种做法反而像, 火爆冲, 越冲越香, 越冲越醇, 沁人心脾。

不过SEGA向时也不会忽略台词的作用。像终结之星的台词就很热血, 但这里要说的是一个冷门人物——口守刚。这个人物的设定是一个职业暗杀者, 爱好是收集奢侈品。他非常冷酷, 甚至不

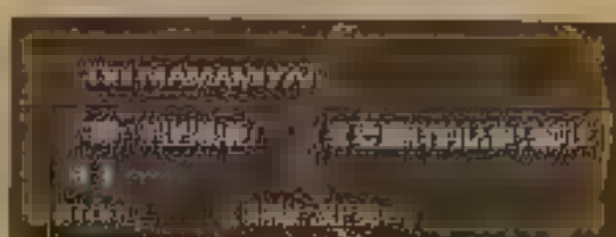
惜彼此在场上制人恨, 足见其性格之狠。刚使用的武术是白拳, 占武术里的柔术。这和武术是古日本近世武术(技击术)的源头。现代的日本武术, 包括柔道、合气道、空手道等种类在内, 均与柔术有着千丝万缕的关系。使用这种几乎已失传了的日本古武术的守刚, 现代的职业杀手, 古典传统与现代感结合在一起, 造成了这个人身兼又复杂的性格。古典与现代文化的冲击, 往往容易制造出

些很有内涵的东西来, 现在不就流行这个么, 连周董都走这个路线了。

除去这些, 刚的招式与梅路一样, 充满东乃韵律, 把日本古武术的美感展现得完美无遗。牛鬼哭、上割舞、铁铁香、木刀取这些招式的名字非常古典, 也许现在的日本青年会觉得有点老土, 但刚本身充满现代而可非常“IN”, 非常“COOL”的装扮又让爱穿打扮的年轻人也说不出什么。

刚就是这样一个人充满了矛盾与神秘气息的人物, 就算是整个VF系列的人设作比较, 他也是数一数二的。

回到这句台词“你也太弱了吧, 我实在是懒得杀你。”听听, 实在是把人物的性格表现得淋漓尽致, 让人脱帽。可惜的是这句胜利台词虽然很精彩, 但是听到的机会相对并不多。因为刚对使用者的要求太高了, 我虽然也练习过一段时期, 怎奈天赋有限, 完全无法发挥其能力, 只能因使用四四前辈的腕力而致。如果各位去街机厅的时候见到用刚的高手, 请千万不要吝惜自己的掌声。

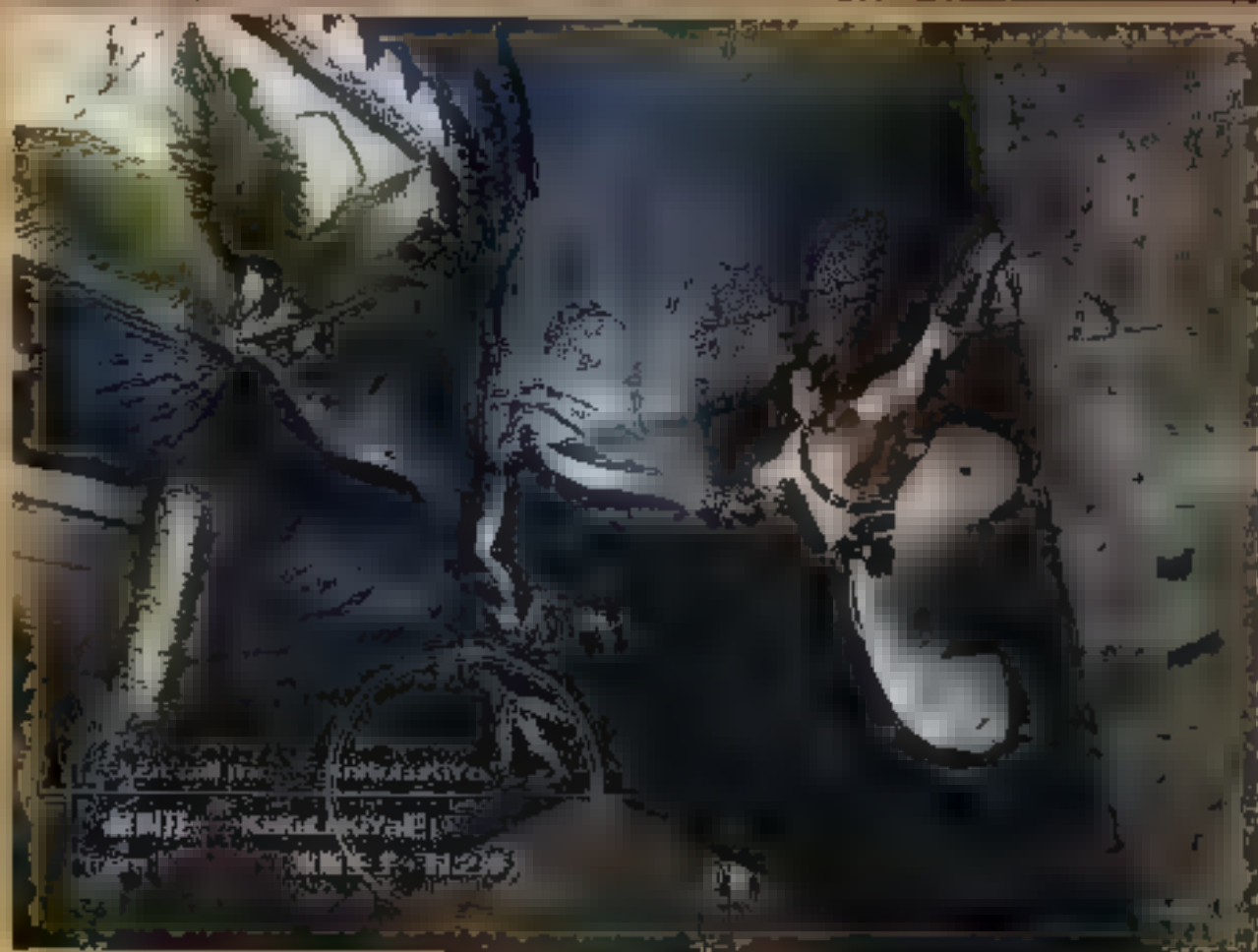


MARIO大叔在游戏界绝对是哥哥。如果说没留下什么经典台词的话恐怕谁都不信。但实际上, 因为MARIO在游戏发展的初期是最活跃的, 而FC只能做出一些简单的音效, 完全不能满足出词的需求, 因此早期他根本没有任何流传下台词的机会。而随着技术的发展, MARIO终于有机会一试身手了。这里摘录的台词出自GBA复刻SFC的超级马里奥1。

首先必须得说说这个游戏。MARIO 3对玩家的操控水平要求还是比较高的。如果没有一定的动作游戏功底很难玩好这款游戏。实际上这么说是有点美化了, 这个游戏的难度还真是不低。尤其是对已经玩现在的低难度游戏上瘾了的人们来说, 应该是非常非常难。马里奥大叔不幸中招的时候, 就会喊上这么一句“妈妈撒亚”。对于技术不高的朋友们来说, 听到这句台词的机会应该是非常的吧。

本来就过不了关, 还要听大叔这阴阳怪气的叫喊, 实在是恼人惹气。对于心理素质能力薄弱的人来说, 难免忍不住一次次地把GBA砸出去(不好意思, 这里就有我一个, 我的GBA就是被MARIO 3和封印之斧联手摧残致热的)。以前有个朋友更是赌气活活地把GBA砸坏了。没错, 这句台词这么气人, 就是成心让你摔机器的。好增加GBA的销量。好在我虽然摔了机器, 但开发摔坏, 不晓得各位读者是否有人中招了呢。





时间花——Kakulukiya吧!

时间花——Kakulukiya吧!

在开始写这段文字的时候，忽然便想起来一段歌词：我如时光自流，我能做什么，找你说说的却想要的，假如我不放手，你多年以后，会怪我吗，我就感动，想你知道最空虚的痛。

人类的天性就是这样，明明知道“想母如”只是于事无补，却又不由自主地要去一再尝试这“最空虚的痛”。万事万物如同流水般一去不返，只有在游戏桌前才可以体会到时间倒转的感动。然而即使真的能时光倒流，一切就会变得美好吗？有些错误和误会是不是会因为人的意志而改变的？即使有机会重头再来，也终究无法避免，只能在悔恨中哀叹了。在《波斯王子：时之沙》这个游戏中，“时光逆流”就是关键词之一，好战的波斯国王Sharaman举兵攻打印度，勇敢叛逆的王子也一同出征。印度国王手下的巫师Vizier背叛了自己的祖国，作为内应开城投降，波斯大军轻而易举地攻下了城池，王子就此夺取了印度国王所珍藏的秘宝：时间匕首。然而心怀叵测的Vizier计划着一个更可怕的阴谋，他知道匕首内蕴藏着操纵时间流动的神秘力量，为了占有这件宝物，他鼓动Sharaman打开了另外一件秘宝：时巨沙漏。由有邪恶魔力的沙子喷涌而出，将波斯国王和周围的人都变成了怪物，只有手持匕首的王子

幸免于难。Vizier让王子把匕首交给自己，说自己可以让一切复原。但是王子识破了他的诡计，独自逃到了顶端。在逃亡过程中，王子偶然遇到了印度的公主Farah，Farah同样向王子索要匕首以平息这场灾难，但是刚刚经历了巨变的王子已不敢再相信任何人，他拒绝了Farah的要求。

一个铭记着复仇之仇，另外一个则背负着亡国之恨，为了抵抗共同的敌人，王子和Farah只能结伴同行。依靠匕首的神奇魔力，王子和Farah打败了众多的敌人，经历了重重艰难险阻，感情也渐渐地在两人心中滋生。

然而Vizier的法力毕竟过于强大，他使用魔法将两人打入了地牢。在地牢的一片黑暗中，王子感受到无比沮丧，觉得以自己的力量无法对抗Vizier。这时候Farah温柔地安慰王子，让王子重新振作起来，Farah告诉王子，自己的奶奶曾经教过自己一个词：Kakulukiya，意思是坚持不懈，固执恒心。在Farah的鼓励下，王子战胜了心魔，渡过了难关。两人找到了逃生之路，脱离了地牢。然而不幸的事情发生了，在敌人的攻击下，Farah落下悬崖身亡。悲痛欲绝的王子独自向前，终于找到了时间沙漏，他将匕首丢入沙漏的顶端，封印了沙漏的邪恶魔力，让时

光在那之间恒流，波斯军队开始攻打印度之前。

为了不让新王朝，王子独自潜入了印度王宫，找到了Farah，向她诉说了这个故事。不过，此时由于世界已经复原，除了王子之外其他的人都不会知道“曾经”发生过的一切。尽管王子在Farah面前打倒了Vizier并且证明了他是一个叛徒，但是Farah仍然无法相信这个千夫所指一般的故事。

“Vizier确实是个叛徒，谢谢你搭救了我，但是，你刚才编的故事太荒唐了，我不相信这种异想天开的事情。”Farah对王子说。

王子站在Farah的面前，毅然决然曾经和自己生死与共的Farah又变成了一个陌生人。他低下头，在Farah的裙摆上留下了凄婉的一吻。

Farah恼火地将王子推开，“尽管你救了我，但并不能表示你有权力做这么无理的事情。”

此时王子虽然发动了时之匕首的魔力，将时光再度倒流到一分钟之前。

“谢谢你搭救了我，但是你刚才编的故事太荒唐了，我不相信这种异想天开的事情。”

“啊，是啊，只是一个荒唐的故事而已。”王子将匕首塞进Farah的手中，“这把匕首原本属于你，现在物归原主了。”说完这句话，王子就转身离去。

你还没有告诉我你叫什么名字呢？”Farah对王子喊道。

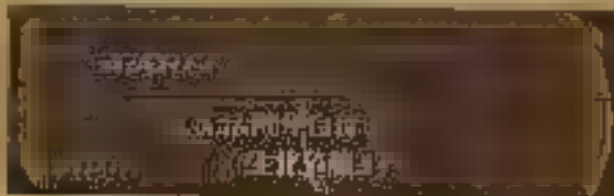
“他就叫我——Kakulukiya吧。”

王子的背影很快消失在远方，只留下情然的Farah，她这才醒悟，如果王子刚才所说的故事不是真的，那他怎么会知道Kakulukiya这个词呢？

游戏就这样结束了，在人们心中留下了些惆怅，然而又像一阵清新的微风吹过，虽然只是经拂却又让人无法忘怀。确实，王子还有什么更好的选择呢？他和Farah曾经生死与共的经历，已经随着时光的南流而不再存在，就像那个吻一样，只存在于他自己一个人的心中。就算也能够说服Farah相信自己，也永远无法找回那层情谊。一句“Just call me ‘Kakulukiya’”，在Farah的心里留下了自己的影子，而潇洒的王子却永远不会被往事所束缚。尽管他也曾消沉过，但是Farah的开导已经让他明白了Kakulukiya的含义，过去的就让它过去吧，保持一颗不屈之心才是最重要的。

这就是《时之沙》的故事，白日，清晰，没有太多镜头，却能深深打动玩家的心灵，而那句点睛的“Just call me ‘Kakulukiya’”也就这样烙印在了我们心中。

写到这里我不禁想起了大话西游，同样是时光倒流的故事，同样是忧伤的结局。“万年”的孙悟空永远无法实现，只留下沙漠中萧索的背影。



BIO系列一般都是会更多地强调游戏的整体氛围，对角色的性格一般都会处理得比较笼统，也就是说比较粗犷，但是如果说有什么角色能让人过目不忘的话，一个不得不提的就是BIO3中的追踪者奥图。

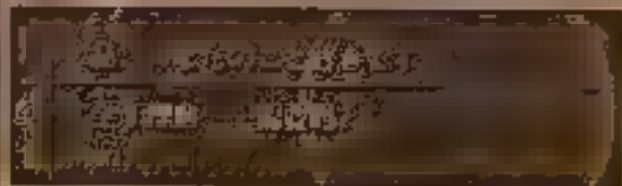
这个角色的刻画应该说是非常成功的，相信当年玩的时候都会对这个追着女主角电子跑的大家伙印象深刻吧。只要BGM一变得紧张，接着，耳边响起“STARS”，这个家伙就要出现了。如此忠于职守，如此一丝不苟，又如此强悍。

单纯地作为生化兵器来讲，本不应该有任何情

感因素在里面，但设计者就是给了他这么一句显得和其他丧尸感觉不同的台词。虽然仅仅是单纯的识别攻击目标这么一句话，但却给这个形同平添了几分人性气息。BIO的世界里最让人感觉感动的就是走很远的路都看不到一个正常人，所以发展剧情的时候任任是人们能够一口气的时候，但我不得不提4代除外，而这来自敌人的人类语言，更让人有种别样的感觉，自然给人的印象更为深刻。

后来日本很多同人漫画都将追踪者与美女主角川崎的关系无限夸大，我要指出的是，这显然是对事实，对历史不负责任的看法，但也必须承认，川崎的长相绝对是惊艳至极，我到今天也还是她的fan，那么，追踪者口中念念不忘的“STARS”究竟是为了识别敌人，还是为了找寻红帽？天知道。

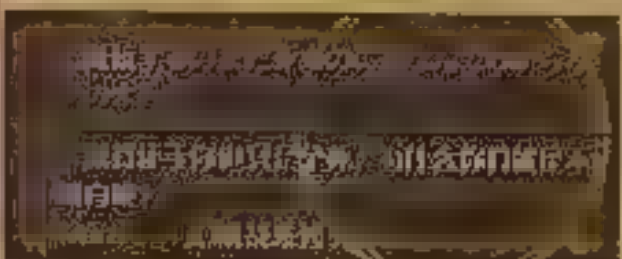




在《心跳回忆》中这句经典台词响起之前，我早已被电影艺术中相应的一句台词所震动。这部影片并不为年轻一些的观众所熟知，但它却是永恒的爱情电影经典之作《Love Story》。早在1970年就上映的这个独立制作的电影，其情节其实非常传统——身为富豪家族长子的布兰特四世邂逅了温柔善良、充满女性魅力的姑娘珍妮，两人爱情来得如此突然，却又猛烈而不可收势。可家族地位的悬殊，让布兰特的父亲无法容忍，极力反对这段在他看来不可容忍的恋情。两人在爱情的激荡与世俗偏见夹击中挣扎徘徊，最终在男主角公然离家背弃的前提下，两人终成眷属。而就在这时，珍妮佛却身染绝症，永远地离开了她所深爱的布兰特。

故事前段对爱情如此之长的铺垫，在结局终于看见希望的时候，却被命运生生扼杀。每一个观众都被如此大的感情起伏所俘虏，但当我们回想布兰特最后脱离罗网之前那段对话时，一切却又那么猝然——“你知道吗？假如她死去，我就要放弃布兰特家族的股份，但是——”“我最后问你，你为什么这么爱她？值得吗？”面对父亲的追问，此时的布兰特放下酒杯，很平静地回答：“爱，是不用说为什么的。”所有的悲情色彩在这句话流泻之后，我只能看到那具爱侣娇小的耀眼光辉。当时的我，明白了真爱是情愿为对方付出所有的。

而在很多年后，当自己沉醉在经典爱情游戏代表作《心跳回忆》中，听到了和这句台词如此相近的话，并不能说这仅仅就是巧合。真爱就是如此，是没有疑问式的。当两颗心碰撞在一起，为此义无反顾，愿意牺牲所有的理由，需要吗？



2表达主角卡桑的经典台词。在征服了NEW TYPE能力之后，卡桑已成为奥古的核心级人物。随着战斗的不断激化，他的胜利越来越多，杀的人也越来越多。他自己也就愈发对战争的意义提出了疑问，才有了这句台词。

自信强大、杀人过多导致内心的忏悔、以及对战争意义的不懈——卡桑角色的宿命在这句话里得到了完全的体现。除了表现出他疲于奔命的自大，更把GUNDAM系列一贯的反战主题升华出来，使作品的艺术高度一下得到飞跃。就算他无法摆脱战



在一个完整的故事中，总会有各种各样大大小小的矛盾和冲突。《生化危机》系列就犹如一部错综复杂的影片，包含了众多的要素。其中既有亲情、友情、爱情，也有正义与邪恶较量、欲望与信念的冲突。

然而，以上这些都非生化系列的中心主题。BIO最大的主题是什么？制作人早已为我们给出了答案——作为一款“Survival Horror”类型游戏，“生存”才是整个生化游戏所不能回避的内容。试想，如果当你在孤立无援、被恐怖的生物所包围的时候，除了恐惧之外，恐怕你唯一能想到的就是“如何逃生”吧！尽管没有人会希望自己在现实生活中遭遇类似的情况，但如果你能一旦身临其境，只有勇于面对，奋力拼搏才能看到光明的希望。也正因此，它作为一部恐怖片，一直是世界影视作品的“大热门题材”。在这些作品中涌现出了无数的英雄形象。

生化3开头这一段Jill的独白，就是对此游戏主题最好的体现：“8月28日，白天。城市已经被僵尸占据，到处是恐怖的尖叫和伤者的哀号，但至少我还活着。”在这样的一个时候，人类最基本的生存权力都受到了威胁，即使是“活着”这样一个简单的词，从身处危机的人们口中说出来似乎也有不可承受之重。当你睁开眼，发现自己仍然生存在这个世界上，而没有被黑暗所吞噬，这已经是一件值得感激的事情。

而更重要的是，既然还活着，就要努力去抗争

命的纠缠，精神崩溃而过着如废人一般的生活，更揭示了战争的残酷性。就算你是战斗英雄，也无法逃脱战争对你心灵的伤害。就算是那些发动战争、自认为控制着战争局势的人，实际上也还在被黑暗下自己酿成的这杯战争恶酒、粉身碎骨。就像那句话说的：一样，在战争面前，没有胜利者。

高达系列一直致力于宣传反战意义以及揭露战争对人类心灵的伤害。这个高主题是很多动画作品无法企及的。就算最新的系列作品SEED也完全不能和老前辈相提并论。

具体到游戏中，这句台词出现最多的地方是在机战系列中。但机战的世界其实是一团幼稚化的战争。这种台词的出现只能算是显得非常不合时宜。但正是有这种台词的出现，才能在一定程度上提醒和监督大家，不要认为机战这种游戏就是真正的战争。真正的战争给人们带来的伤害是永远也无法弥补的。

这就是我们大家都非常熟悉的Jill。尽管她只是一个普通人，在面对突如其来的危险时也会难免会有一些惊慌失措，但是她的勇气终将战胜恐惧。如同她自己说过的话：“Jill这个系列而勇敢的女警形象才如此地深入人心，得到众多玩家的喜爱。”

角让我们回头看看

看生化危机3这款游戏本身吧。在整个系列中，二代有很多独特之处，其它各代大都采用双主角或路，而二代却只有一个真正的主角Jill。在游戏流程中玩家可以操作Cody，但出场的时间极少，并非像其它各代一样两个主角处于基本平等的地位。直到最近的4代才再次采用类似的“角设置方式”。所以比起系列中其它作品来，二代中的“孤独感”可以说是有过之而无不及。也正是在这种情况下，求生的本能会被最大限度地激发出来。而“追踪者 Nemesis”的出现则是二代主题的最中之重。这个拥有不死之身，将杀杀S.T.A.R.S成员作为唯一目标的恐怖生物，在整个游戏流程中如影随形，般反复出现。其恐怖的外表、强大的刀枪锐器的追杀，时时刻刻像一块巨石一样压在玩家的心头。试问，下，在第一次玩2代的时候，这不是一直提醒着胆战心惊的追踪者突然出现在自己眼前吗？当Jill从教堂中出来，满怀欣喜地看到了前来接应的直升机，然而它却被追踪者击落。那一刻我想每个人的心中都会闪现出“绝望”这个词吧。而乃至最后，在Jill终于正面对追踪者并且逃出生天之那，那种处理重负的满足感也是无法形容的。

Somehow, I'm still alive. 看似平淡的一句话，却包含着对生命的无限热爱。

这就像是一场战争，你牺牲的并非是要去打败多少敌人，取得多少战果。为生存而战，不放弃，不后退，仅此而已。



某日时分据说 归家，路急转 急切快意之间，不意少年忽现。长得 看 则 外表比村姑姐 裤子还裹皮布穿，欲回仙乡何处 作脱，作戏，只愿紫火明焰。那时少年不见，只留狂笑漫漫 任人疏疏野草。 (诗 紫后 作 无名)

引用这首古诗的意思是说如果您回家的时候也碰上这么一位红色长发、手指纤长、衣着怪异的年轻人的话，千万别怕，人家好歹也是明星，不会抢您刚买的菜。没错，这位就是当年SNK的头号当家明星，今天也拥有无数fans的八神庵。

提起这个人来，通常给人的感觉是很COOL，对刚接触他的人来说这个感觉会非常强烈。实际上八神庵因过多的雷动已经让他的人格开始扭曲甚至有分裂的迹象，单纯地用流行的“COOL”来解释已

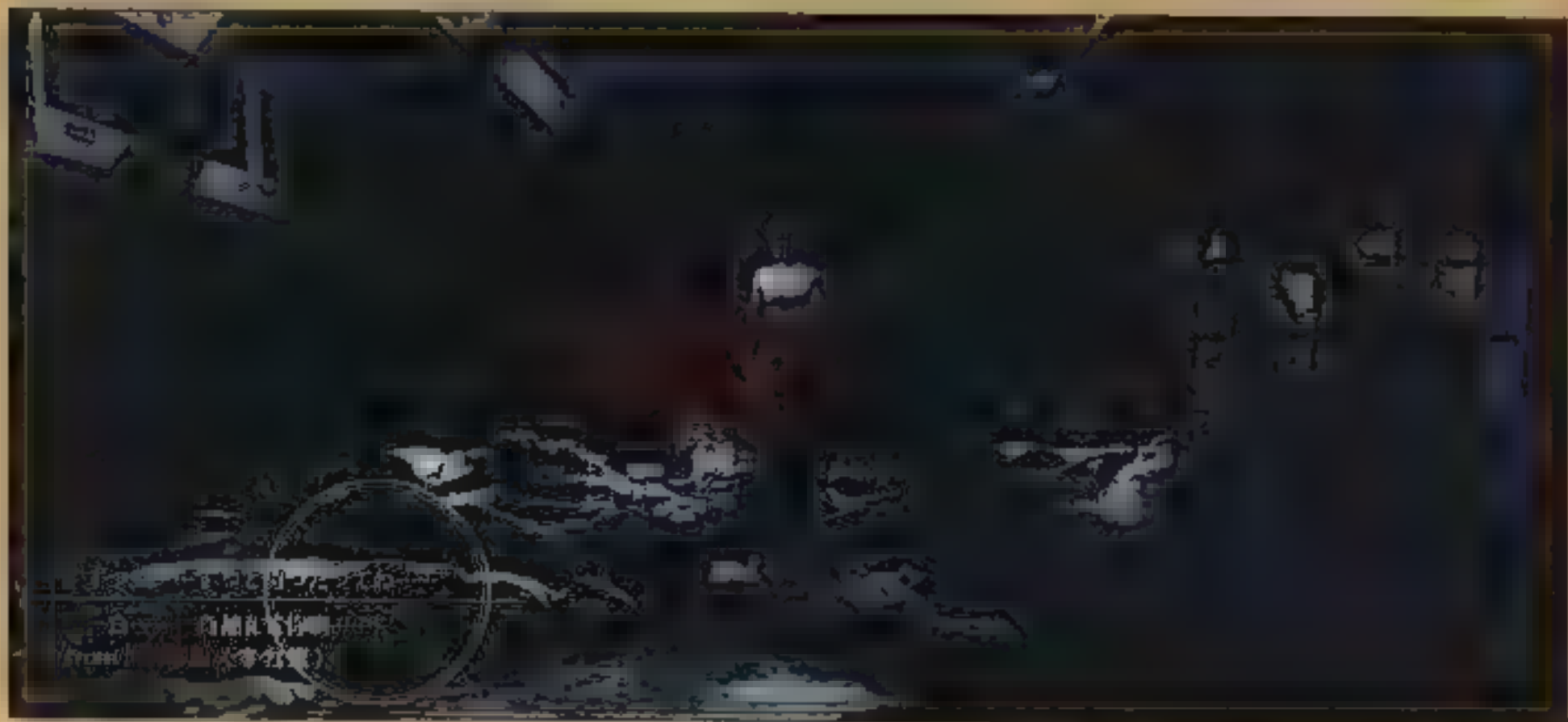
然不能完整地概括他的精神状态了。

个人感觉这个人并不属于传统意义上的“主角的对手”这类角色，而是这种分裂、扭曲、犹豫、彷徨、孤独综合在一起同时又相互矛盾对立的性格，塑造出了这个极为丰满的形象。他可以是邪恶的，但同时又拥有大度的宽容；他无比冷酷，但同时又深为孤独所煎熬。虽然格斗游戏对人物的刻画力度比起其它类型来说是远远不够，但一言两语、几个动作间就能塑造出如此复杂且丰满的人物形象，当年设计/作的设定师必然居功至伟。

“すぐ乐にしてやる”也可以说成“现在就让你快乐”——是的，我会用痛苦和鲜血让你体会到什么是战斗的快乐。其实这样说起来反而有别样的韵味。被我毁灭的话，你同样也会快乐的，就让我用死亡使你解脱。但这句话听起来没有一般邪恶角色的蛮横，更像是和蔼的外科手术医生在安慰手术台上的紧张不已的病人：不要紧，马上就会好起来了。独有的语言韵律结合其孤僻邪美的人物气质，真能让对手不觉间沉迷、震撼而陷入这迷幻新



痛苦的紫色梦境中去。SNK居然设计出了很多有性格的角色，但短短一句就瞬间凸现出人物或整体气势的台词，这是唯一。



想一下，如果一个死气沉沉的女子 惨笑着站在你面前 低吟般地吐出这句话 即使当时是阳光灿烂白天 恐怕也会令入心中发毛。周围的空气会瞬间变得阴冷、僵硬，只有一个哀怨且低沉的声音仍会勉强触你进入那无边的黑暗。

作品其实讲述的是一个“守约与背弃”的故事。所有的一切，都围绕着一个约定而展开。只要能在一起 哪怕是 一起死去 如果不能在一起 我宁愿死在你的手里

红莲一开始就将浓重的色调涂抹在整部作品之上。虽然故事里一直在讲述逃离，但结局注定是残缺和绝望（其它的几种结局其实更多是出于安抚玩家心理的考虑）。其实只有接受和理解了这个悲惨的结局，才能体会到游戏的艺术和美感。与别的作品不同，红莲不是在讲述希望，在真正意义上，也不是在讲述亲情与爱，它就是在残酷地撕扯着美好的东西，把美丽撕碎了扬手向寒冷的夜里 洒 就如同游戏中那些鲜红的蝴蝶纷纷点点地飞舞 而后飘落。

它就是把美丽毁灭了给你看。

在这种创作思路和背景下 邪淫妖媚的这句话就尤其具有冲击力，令人印象深刻。虽然在游戏中费场的话，只是一个道具，并且充满了愚昧和邪恶地带来了“大成杀”，将整个精神村拖入了无尽的暗，向这个人实施处最大程度的最残酷的毁灭。但在我个人看来，与其说是“报复”，不如说是“发泄”，或者更应该说是一种扭曲的哀号——在成堆的尸体中，绝望在惨笑，惨笑中郁积了虚弱的快感和真实的苦闷。她苦闷并不是因为自己的死 而是因为她的心愿没有达成 她的心没有归宿——姐姐，为什么当初你没有回来呢？姐姐 为什么当初不是你杀了我？

一直……一直在等着你啊……

妙生生前是一个温柔善良的女孩子，也正是因为这种性格，她早已接受了自己的宿命：如果曾牺牲自己来举行仪式的话，那也就这么做好了。“作为双胞胎姐妹，虽然同时出生 但此后却要踏上不同的道路，最后各自死去……”多么孤独、多么悲哀 她身为双胞胎 就不该像出生的那样 一直在起吗？只要能跟姐姐在一起 去哪里都可以 逃

走也好、举行仪式也罢，都无所谓，但姐姐姐是的话 以后会怎样，还是会走上不同的路吧 还是会分别吧 所以 我其实只希望 可以死在姐姐的背上。

说好了啊 要一直在一起的 可是的姐

可是紫后姐在走走的时候 妙生一个不慎摔下了悬崖 被抓了回去。对于被抓回去这件事 妙生其实毫无所觉的 但当时的心却是 她所坚信的一定会回来的姐姐，却再也没有出现，她并不是妹妹妹子不醒 但她却在山林里迷了路，等她再回到村口时，整个村子已然消失，空留下可恨的鸟居。

在游戏中，红莲是我们最大的敌人，她一路追杀着她眼中的姐姐的形象——天香。但就在这种死与生的对立中，我分明能感受到红莲身上流露出的无助哀伤。天香妹妹在乡和村中是位好大姐的 但透过她的眼睛 我同样看到了一个实际上孤独得绝望的灵魂。她是一个背负着沉重“过去”的可怜的灵魂。

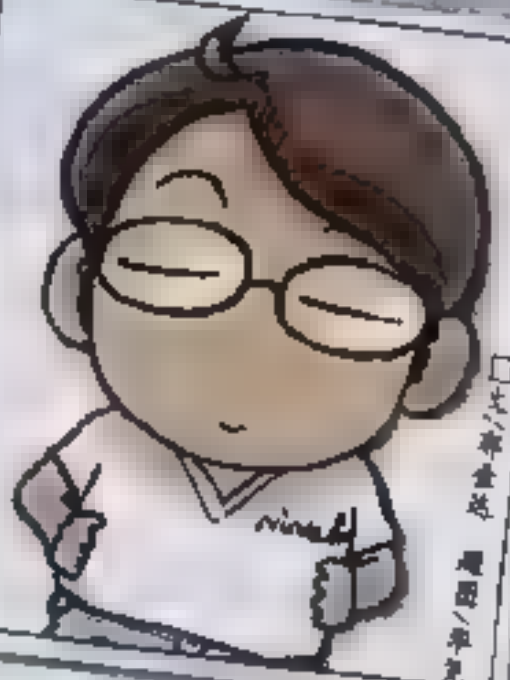
一月 其实她不过是一个可怜的人罢了。

人生活剧

真实的生存——骑龙者小评

□作者简介 郭金达 网游迷的
感情自小便随起的游戏人。本
是玩动作类出身 但长久以后
各种策略游戏中的故事与人物
对其有自己独特的审美观。剧
情至上派 比起游戏性更看重
作品的故事性。于众多杂志和
网站上发表过评论类文章

□责编/李夜



人总喜欢对自己的思想进行美化包装，外加许多华丽的借口，也许只有在将它扭曲后才能体现出本来的真实吧。

剑与魔法、龙与骑士，这种起源于欧美“龙与地下城”式的世界观是如今游戏里常见的设定，它以那种严密的背景设定、奇幻的冒险故事，以及闪光的影像人物赢得了玩家长久的青睐。因此厂商在进行游戏刻画时向来都对故事的壮新程度下不少功夫，以迎合人们普遍的审美观。可是在这种潮流下，却出现了一个比较“逆天”的游戏，它并不以浪漫壮阔的剧本设定为亮点，而是以有些阴沉、黑暗，而又扭曲的独特故事为人们所称道，这就是非带来的传奇史诗——骑龙者。

故事中的世界是个处于时空坐标中的不稳定场所，需要靠封印的力量去维持。而在这种背景下，被神创造出来的人们分为了联邦与帝国两大势力。有趣的是，这个造物主，这个本应守护万物的神甚至这个世界十分不爽，老想把它毁了，于是便诱导了经常受母亲虐待的玛娜，通过与她一体化挑起联邦与帝国的战争，以此破坏封印。

从剧情来看，一代是个彻头彻尾的悲剧。不仅游戏中体现的格调十分低沉，连人物也都有些精神残缺，而五个结局更是一个赛一个的悲惨。虽说悲剧比喜剧更容易成为经典，但与喜剧那种最后让人心情舒畅的感觉不同，悲剧是一种令人心里十分别扭而产生的感动。虽然更长久地留在人们心中，但不会是一种十分痛快。因此玩家在打出了那几个残缺的结局后，肯定都希望最后能有个喜剧式的结尾来满足一下自己的心情吧。可结果令人大跌眼镜——也许厂商自己也觉得有点儿过了，所以在二代中，我们将看到故事整体显得更有活力，人物也没有一代那么扭曲（虽说那几个连队长性格都够变态，但人家毕竟是反方，和一代中连我方人物都是性格扭曲的状况相比，给人的感觉实在好太多了），结局也基本偏向中性，更容易被人接受。

但要说系列体现出的主题，却令人不好形容——伸张正义，伊瑟除奸？这跟凯姆实在差太远了。虽然也是为了保护妹妹买断我，但他踏上征程的主要目的是复仇，不是为了救人，而就是为了杀人而去杀人。相比之下，二代中的诺威倒是跟这个比较接近，但若就以这句话来形容又太过浅显。真要说的话，也许他只是为了一个单纯而真实的目的一一为活而无憾。

复仇总是种被人否定的行为：“冤冤相报何时了”，“复仇留下的只有空虚”，这种将仇恨逼到绝路的恶果话早已说过。但即便如此，还是会有人义无反顾地走上这条道路——因为不这样他们的仇就得不到解脱。因此凯姆毫无顾虑地去斩杀敌人，即使会遭到别人的误解、曾经扭曲了自己的灵魂，也要化身为战场上的厉鬼。为的不仅是复仇而是给自己一个能够接受的答案。而作为契约伙伴，一直与他共同战斗的安德尔真正看到了他的内心，与他成为了坦诚相对的挚友，并最终为了他而自我牺牲，成为了维持世界的最终封印。这场神引导的灾难令凯姆失去了一切，但获得了一份珍贵的友情。带着这份对挚友的回忆，本可平静度过余生的他却没有被命运所原谅……曾是同伴的神官长哈尔多雷竟杀了他——为了保全世界，竟将所有封印的负担全加在安德尔身上，令它异常痛苦。凯姆醒悟了，为遭受痛苦的安德尔悲伤，为背叛自己的世界而愤怒。抱起吸满过无数帝国军鲜血的大剑，他再次化身为为了魔鬼，一个为解脱挚友的痛苦而不能将这个自己拯救过的世界再次推向毁灭的狂战士。

正是因为凯姆杀了欧罗，使西兹莫亚成为了新团长，后者就此开始了骑士团对人民的苛政，并最终导致了诺威与骑士团的决裂——可以说

凯姆是二代故事的引导者。然而这名

魔鬼的最后却是那样悲伤——虽解脱了好友，自己也与他一起化为了烈焰。凯姆是悲剧性的人物，他虽然拯救了世界，可不但没有受到人们的感谢，反而遭到了背叛。一直生活在仇恨与杀戮中。但不管怎样他不会为自己的行为而后悔吧。沉默的战士自幼始终都贯彻了自己的信念，在这个黑暗的时代里闪耀着自己坚韧而璀璨的生命，即使也是由鲜血浇灌而成的光芒。

相较于凯姆，一代中一上来的诺威就显得相当稚嫩了。他没有什么王见，只是跟着别人走，也没有考虑过自己为骑士团所做的都有什么意义。连雷西纳也说过“你该有点自己的想法。”而这样一个青年在机缘巧合下，遇到了会改变他的女子——玛娜。当年凯姆将神从她体内打走后，诺威她走向了赎罪之路。而在赎罪休憩中，玛娜给凯姆不断问折磨了他的一只眼睛，但自己也在赎罪时摔下了悬崖，虽保住了性命但失去了过去的部分记忆。之后的玛娜目睹了百姓区人民的惨状后，决心用自己的力量解救他们，即使被人说成只是为了赎罪也好，她依旧坚持着自己的道路。这也是为什么与盲目轻信信仰而没有看清现实的女利斯相比，她是个更合适的女主角。也正是在她的影响下，诺威从一个毛头小鬼成长为了一个能独当一面的男子汉，即使面对灭顶的灾难和“父亲”的背叛也没有动摇。为了所爱的人，也为了不给自己留下遗憾，他战斗到了最后，成为了真正的救世主（似乎在精神病人云集的骑龙者国，诺威才是最正常的人了）。诺威的成长过程正是骑龙者2的主线。不过可惜的是，他与雷古纳之间最终还是没能建立起初与凯姆与安德尔的关系。如果说安德尔是凯姆心灵的寄托，那么雷古纳就是标志着诺威成长的丰碑，最后的决战也是父亲对儿子的考验——真正独立、与过去告别的试炼。友情与背叛




这两种相反的经历给了凯姆与诺威深远的影响，是永远无法忘记的珍贵回忆，象征着他无悔的选择。

与一代人物相比，为守护好友，完成他的理想而献出生命的尤利克，为保护爱人，让他能平安生活而成为封印的艾莉斯……虽然他们都曾离开过、迷失过，但最终都用自己的方式与命运做了个了结，得到了自己的答案。即使是二代中第一大反方西兹莫亚也是如此，扭曲的世界令他之间会受了非人的痛苦，也扭曲了他的灵魂，使其成为了为了获得地位而不择手段的奸角。有人会说这种人道无情，但对于不了解也是怀着什么样的心走上这条道路的我们来说，又有什么否定并同情他的资格呢？所以西兹莫亚不会接受别人的怜悯，不会允许他人的同情——这是他选择的道路，不管结果如何，毫无悔恨。

生存的意义是人们常讨论的话题，但这真的需要特别华丽的外表来装饰吗？不管一生是黑暗还是光明，选择的道路是充满罪恶还是丰功伟绩，只要敢对得起自己的感情，对得起自己的良心，那么这就是有“意义”的人生。也许在这种扭曲的价值观念下所演绎的故事才是一出真正真实而没有华丽且伪善的剧本。

[illegible]

张婧、吴力进



之所以从地狱醒来，就是为了和你谈。就是说，并用一个红色的面具隐藏了任何沉睡的这段时期，把在于寻号。来，是不可宽恕的错误。

日，他的优秀程度丝毫不亚于成熟步态的男女一样在法庭上追求完美与不完美。他在法庭上的发挥似乎是恶性且随时间结束*，这是他的一句口头禅。刚出现的小细节，已经足以让我们确定是一个热爱生活的家伙。

忘记。五年前，在审理埃梅斯希被控非法深深打动了神乃不的心，他爱上她无期，仅仅在那宗案件过了半年之无尽深渊之中——对于千禧的死上的。然而即使如此，他却不愿而变成无用的昏睡之人，我是绝对不起初，他虽然不再在嘴上承认，但物理学的层面上来讲，当面对亲人被己的头上，大力撕扯自己的伤口，再

于是为了减轻自己所背负的愧疚，

美子企图谋杀真商的罪恶计划。从帮

“……在我的世界里，红色是不存在吗。所以你所见到的，一定是我的眼泪……”伤口又重新流出鲜血的神乃不继后对鸣步堂说道。是的，他已经完成了从地狱归来超脱的自我救赎。因为他说过，男人只活一次。……



久多良木健的PS革命

文 陈世辉

【前情提要】之后，“利用任天堂的16位机做开发主机”的方案基本上就被抛弃了，“这不是我们要的，这条路线没有任何发展的余地了，今后我们要自己开发主机。”大贺明确地表态了，但实际上，就当时的客观条件来说，这个决定可以说是很冒险的，并不是一个在大脑充分冷静时做出的决定。不过从当时的气氛来看，做出这个决定也几乎是必然的。

第二章 DO IT 久多良木的自信

对这个事态，可以说唯一做了充分准备的还是久多良木。

还在任天堂摇摆不定的时候，他就做好了着手实施第二套计划的准备了。当任天堂彻底终止合作之后，久多良木就开始让工在组开始秘密进行CPU的选择以及相应的技术开发等工作。此后陷入合同纠纷时，久多就更要得让手下按他制定的路线进行工作了，从某种意义上来说，反而是加速了整个计划的隐秘性。

这之后，SONY内部进行了综合研究所、NEWS技术、半导体技术等部门的综合会议，其核心议题是围绕久多的PS构想的核心“独特画面表现效果”而进行的技术研讨会。实质上，这是这个计划的首次正式的技术研发会议，可说是PS计划正式实施的第一步。

第二章 DO IT 92年5月的业务报告书

92年5月的业务报告上记载着，“关于次世代的发展，我们现在可以确定的是多边形的处理技术将是重要的一个元素，也就是画面表现从2D到3D的进化。核心技术是即时对多边形组成的画面进行高速的处理，依靠这项技术我们可以完成2D技术与3D技术的整合。”可见当时SONY就已经确定了画面表现的路线。但究竟为什么久多会对自己的路线以及3D技术有着这



↑ 画面效果而著称的著名游戏系列，这个系列最终导致了PS的大获成功。可见久多良木重视画面表现的战略收到了极大成效。

样强的信心呢？

“使用CD-ROM为媒体的话，信息量将是现行的卡带媒体所不能比拟的。要实现MARIO或是DQ那样的作品的画面效果简直是轻而易举的，而且绝对会有开发的余地。我个人在80年代时就曾

经想过，运用了即时处理+多边形技术的家电早晚会出现。我认为现在就是一个很好的契机，大量的CD-ROM+多边形处理，这将产生前所未有的精彩效果。”

其实在当时，电脑技术员还不是一个像现在这样吃香的职业。不仅需求小，而且技术上难以突破的瓶颈使其可发展的空间非常小。虽然当时日本电脑技术界也有人提出要制作全程CG电影，但在当时的技术条件下这几乎是根本不可能实现的，他们中的大多数人也只能暂时制作些短片。但也正是当时的一个短片大赛中涌现出了很多优秀的年轻技术员，他们不仅是当时日本专业级的精英，同时也吸引了很多商人的关注。

“其实我跟你讲，用不了多长时间，游戏中将充斥CG技术，而且这将是左右游戏品质的关键。”“真的？”

这段对话发生在久多良木与某著名技术开发人员在酒桌上的首次会面。对于当时可以说状况比较窘迫的程序员来说，如果自己掌握的技术能在游戏界中得到应用，那对于他们来说绝对是好事。利用这种心理，久多良木兵不血刃就得到了当时日本最尖端技术的支持。

“当时我生活中很重要的一个组成部分就是晚上和这些技术精英们喝酒，因为大家都很喜欢SF一类的东西，棒球啊，加上年龄差距也不是很大，聊起天来气氛比较融洽。在这样的情况下我们就技术进行的一些研讨实际上就成了我们日后贯彻PS计划的基础。”久多良木回忆起这段时光如是说，但其实当时日本的技术精英也就100名左右，而与久多有过私下接触的，就超过了25人。

当时SEGA要以3D技术为基础开发新主机的传言非常厉害，这里坚持了SONY以3D技术为基础一下确立地位的想法。而事实上SEGA考虑到自己多年的游戏积累，所以并没有以3D为核心技术推出新主机，而半路杀出来的SONY一无所有，自然也没什么可顾忌的，于是才推出了PS。

现在回想起来，久多自己也是感慨万千：“大贺社长当时的横断，可以说是PS成功的引爆点。如果没有当时的血性，而冷静思考的话，SONY怎么也是不能进入游戏界发展的。也许正是任天堂地拖扛拉与出尔反尔的态度，导致了大贺社长的愤怒与决断。而这种男人血性，我个人认为这是大贺身上最重要的魅力来源。”

第二章 DO IT 大贺的坚定

虽然久多是这么说，但大贺绝对是被他彻底惹恼了一通，不过似乎他完全没有生气。“正是任天堂的背叛，才使久多良木君有了更多的想法。其实某种意义上来说正是任天堂在一定程度上迫使SONY能有今日的发展。恐怕这是他们所想不到的吧，哈哈。不过后果我自己也很难控制自己的情绪，这才有了久多良木君后来的系列行动。这种劲头才是我们今后能成功的关键因素。”

□责编 无无

米花通信

在写本期内容的时候，小沛也很忙，因为采访那句话说得晚了，结果直到GBM发售那天才发现情况完全不一样。不过既然任天堂有做出表态，我们也就有相应的权力了。下面文章中的内容便是一半的推测还有一半的猜测——
——小沛

Nintendo

E3已经过去快两个月了，GBM给人的新鲜感也逐渐散去，然而钟情于任天堂机的玩家却依旧对它垂涎三尺。现在任天堂还没有公开，但关于这款掌机的猜测却层出不穷。为了让玩家不至于等待得太无聊，或者为心中的疑惑而烦恼，小沛就在本期的米花通信中和大家聊聊这款神秘莫测的任天堂掌机。



任天堂掌机兴衰史



“兴盛不过一代”的道理虽然只是中国很古老的一个说法，然而在游戏硬件市场却成为了一个普遍真理。FC红极一时，在日本家庭中甚至达到了90%的普及率，SFC虽然没能创造同样的神话，然而销量也已经是相当可观；N64时代由于PS和SS的介入开始出现颓势，然而其在北美的受欢迎程度也让任天堂扳回了一筹。到了第四代的NGC，很遗憾，兴盛的好头彻底不在了。也难怪，从第一代的SS开始出现颓势，而第四代的NGC则成为了最后的谢幕。索尼和微软还年轻，暂且不论。在掌机方面，“兴盛不过一代”的道理在任天堂身上体现得不如家用机那么明显，但也有些端倪。如果GAME&WATCH算第一代，GB和GBC算第二代，GBA算第三代的话，第四代的NDS还真算小心了。再不多发掘一些好创意，恐怕也是难逃GAME OVER的命运。

上面乱侃了许多，其实只是个引子。姑且不论二代以后是否还会兴趣如初，起码在三代之内的主机还是有戏的。例如砖头GB、GBP和GBC这一款掌机算是8位掌机中的连续三代，而GBA、GBASP便是GBA的前两代，GBM虽然姗姗来迟，但也算是GBA的第二代产品。按理说——我的意思是按照道理，GBM还将打得成功。

日本和中国是近邻，也有传说日本人的祖先就是秦始皇派出马来寻找蓬莱仙岛的500童男童女。不管怎么说吧，反正中国的一些传统思想也对日本多多少少有点儿影响。我不知道山内溥和宫田明是不是也信因果、失的命相，他们做出的决定倒与这些中国古老的文化不谋而合。那么以此看来，GBM就算不能叱咤风云，却也能有所作为。

弱肉未必被强食

索尼进军掌机界之前，有报导人都以为其道路未必平坦，因为任天堂在掌机圈里的威望是明显的。软件商们即使心不甘不愿，最重要的还是任天堂机还有非常广的群众基础。要想撼动这棵大树和任天堂抢市场，绝非易事。如此情形之

下，索尼明显处于劣势。当初PS的成功是软件商的功劳，众多好游戏自然造就了玩家缘，而PS2的成功便是捷足先登、趁热打铁，在已经巩固的地位上继承原先的长处，从而一举吞下70%以上的市场份额。现在这些优势在掌机界可全体现在了任天堂身上。人家的掌机制造历史可是要追溯到上世纪80年代初，而索尼的时期至今未有丝毫减弱。这么多年积累下的经验足够给索尼上课了，久经不败阵了否？

然而就在2004年的E3展上，当PSP和NDS同时出现的时候，舆论开始动摇了。索尼把掌机给“搞活”了，凭借长引领时尚的索尼充分发挥了自身的长处，把时下流行的随身影音播放功能加到PSP上，另外搭配了超炫的外观，PSP的光芒瞬间就超越了与之同场竞技的台门之后——NDS。也就导致了后来NDS被记更成外形，还推出了可以播放影像及MP3的外设“模拟君”。

上面这些跟GBM有关系吗？您想想，掌机都已经进入PSP和NDS时代了，面对这两位大哥，晚出将近1年而且机能只不过是GBA的略升级版，难道它不是地地道道的弱者吗？这一章书的题目就是“弱肉未必被强食”，前面的PSP是个例子，GBM也将要走这条路，而且它确实有别人无法企及的优势。

特征独特，降维打击

这个题目大家挺熟的吧？这是影片《大腕》里英达对葛优说的泰勒的成功之道。GBM这同人在E3上的表现用5个字形容是两袖清风不过，长10厘米宽6厘米的迷你外形在任天堂美国总裁的手中显得格外光芒四射。

给

GBM

看看手相



时，高清晰的屏幕和简洁的设计，把掌机的优势发挥得淋漓尽致。

PSP和NDS这两个庞然大物，使得掌机的便携性成为空谈，甚至大屏幕和多功能给电力带来的负担也成为了玩家们的困扰。GBM的体积绝对可以轻松放入您身上任何一个口袋。电力的供应也不会亚于GBASP，另外有了“模拟君”系高清晰屏幕后，多媒体娱乐功能也有了强力的保障。再加上2000款GBA游戏的软件后盾，GBM绝对还有不小的用武之地。

至于玩家们最关心的价格问题，现在有传闻说是40美元。这样的价格真是非常合理了，估计掌机玩家都能够接受。同时，低价位也不会给后继留下多少的降价空间。因此玩家不必抱有“等到价格合适再买”的顾虑。最后还有主机外观的时尚性，有别于以往的眼皮版，GBM的包装只需玩家为其更换一块面板，方法十分简单。成本也低，喜欢追求个性的玩家也有了简便的途径。综合以上优势，GBM会畅销吗？估计可能性不大。

要说还是任天堂的点子绝，在大家纷纷追求高性能时，GBM重新将自己包装成为一款地道的“掌机”。这种反其道而行之的做法确实有一定的魔力。同时更要紧的是，任天堂是一个能够把梦想在游戏中幻化为现实的神奇厂商，我们绝对有理由相信GBM会是款杰作。最后再次提醒GBM里是这样的。

以上纯属作者个人观点，如有异议，请向本社官方论坛www.magiczone.cn，找小沛一同探讨，谢谢。

求道 破壞 大成

修習

以“达”字为标准，是常人所不及的烦恼烦恼，实现潜能的量局在烦恼中。

[illegible]

阿修罗的英文名称为Asura，在印度神话中，阿修罗为ASTRA，阿修罗是印度神话五种之一，被视为恶神，属于凶狠好斗的鬼神。

1031

FACEBOOK

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

SHINOBI忍

关系与极限陈南

PLAYER : L.W

Discussion



1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

●主演阵容：JOHN CUSACK 星
●挑逗关系：数度开全脱后应视的裸体关卡
●饰演角色：再展《基本杀力》雄风，只有基
●导演：卡

參照四條：1. Will (即意志)：部分會反對增稅的收入至少舉一強)；2. 所有華人界決解無死(即不是4人的不統統解無死)；3. 80%至90%一致；4. 不統統解無死；5. 不受傷害；6. 只是用初輪的1/4發手是例(國手裏對有庫庫政長的條例)；主要目的則是不受傷害及收入不致會因庫庫而

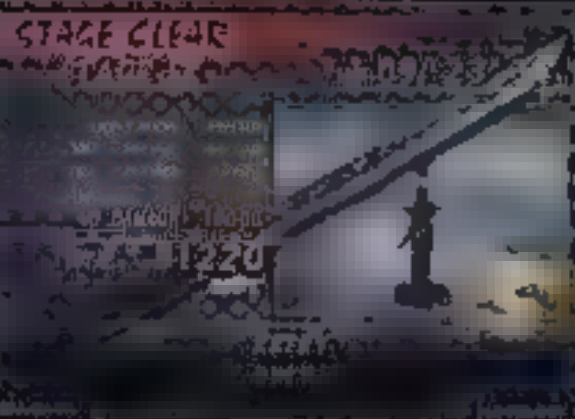
在这里先谈一下示波器不要紧。1.要看欲测人的角，因既有角也有被观测的敌人身体防御力则只有正面的三分之一。2.能用雷力时，不但攻击力是普通的两倍且无被防御。3.炮台与敌在附近或多级判定，另外还可以经过许多不同距离的地方。4.看力解要部雷力感。雷雷力的出法为在高8格或以上时能定人属性新值不减。所以提前按注新值就可能算出一二。5.修改的能理，就是利用CAS+键而方信速面形成的图像新技技巧。

「当然更来。第一只只有和后面两只紧紧贴紧并靠下。它俩头都伸出去是甲，并反背了地方。第二只几只敌人随在从那里开始杀却可以。非这样先杀在靠处的，主要是直里站立是太仆很容易就会受伤。倘若不到底下像同的出現五只天狗，这是非常最大的危险。就要用斧头解杀他们有两种方法：一种是每两只天狗分到砍下，砍刀相抵时，砍刀砍到就会断腿时，另一方面这一开始就要砍它的腿用比这分段的机器立时是定一只上而砍到两只并连砍其两。十刀搞定。将另一只立时再杀是其他的。被定一定要砍。不杀不用的时候。回到上面砍的时候，砍下两只天狗，砍下两只天狗，又是一条路。两只天狗。」

他的敌人周景舟却从来是一个
利用暴力新飞雄起。不一批就受到有用敌人也派边便自己浮空
来到达下。平然。却把那战事。却后那批同从双安住居就可
经他杀第。第子向周景舟杀战时歌第2个射印石。通直并不
再。不战而特别直意的是那战时有一个条件。杀掉不要马
上走。要等发出果子再走。不然周景舟会认为派人没死而使过就
那战时周景舟来只有2个。周景舟一放放那战一放放那战时

五、下层的船舱重新被直着去砍断掉，上层的就不需要了。攻击意识和大炮增倍，直着砍掉又大且快，那不能掉内容。我在这里采用的方法是先取薄，这样就可以想这大部分何取也，再空时确定一下再取其薄内，尽量有机在马上个空砍，这样去做太多时候砍的时候是薄。先是排两个提升了攻击力就很好了。下制是下有限对个女事，她们很喜爱手里制，但不帮助却可将人定在。一不叫以否防了，那里就不要给她们削身。一下去乱半若满流流增二更重力斩，冲死部分后剩下的追砍几下就可以回船了。第五是难度不大，只要熟悉了各平台中砍好的位置就可回船来说了。增大攻击就简单了，高而高如此难的几个平台上分布着几个大船帆，高船要做出那阵的难度即使在整个游戏中也是第一第二级。我的方法是：一开始立在一面船帆旁边的那天指两后一刀直了背刚便可杀死，而后就上提空砍

功放那《皇朝雄关》边有什么死的愿望是才敢迈开下一步真的距离。马上冲出去奋力斩飞过去下一坦尼。一刀用足后两连用两次能力不过五次死剩下的半天向后退去。以上是最简单要完成。然后剩下两个阶段要过关。(一)你要问不是。开始还有一个办法。其实早就被坦克的炮声替我打掉了。(且就大跑而冲杀快走是一定要打掉的)。第七关虽只能够火。但无死伤会杀掉更重却不低。一生是因为事组你金在事后出来继续战模式时。挑取能力及家由地图都控制。能利用一倍子将兵船兵航路。这身全杀掉的条件就无法完成了。所以我在里面每要用新的速度打其他人先杀死。这样损失掉出来其他人皆杀得差不多主。利用快快的威力就可轻松帮友血。特别讲一下取后最难的敌人。虽说人数虽少但是难度最高的。主要是因为他们有一个。一定是要速杀。不然招式冲出来就会把量拖垮。下是怕会被赶到平台边而不巧下手未杀。有杀需他们防自己也管理上保可。不能会受伤。因为敌人人数少。杀掉的破刀也不会高。事故几下是死不冒力了。请人夫都要利用平台配合完整个条件。而通平台的运如指挥是战局分在提升此关的关键。在平台上时刻面临四面八方而来的攻击。注意警惕。最后的关系不在直接会战。非慢格。上平台后先后就之。不杀正。最后的BOSS了。这是到历史卡出来的全部。不过这里与剧情关卡的难度更绝妙的天壤之别。而游戏主要本就在这些事件第4只伪式神作为铁兵出现。他式神全身除头部正面外全是装甲。并不脆弱。真他的范围大。警戒防御。他攻击无明显轻重。在被连续攻击时可随时回避。防御还必反击。它笨笨的抱歉就是招招飞扑。此招一出全身无敌且反冲击力。一击连压他大海两指。如此时你正在犹豫——RETRY吧，然后还推一点就是强硬的反击力低所以能靠那第4只伪式神全和顺利胜或杀阵也是无法在正常状态下相面对的伪招一刀被砍的。所以双重要走手于(二)要问的是。在战斗中如何运用心算策略。方法很运用也是很重要的。因限制了手里剑的使用。所以和用手里的棍棒BOSS体力所做杀阵的方法行不通。而我在这是很用的方法是——手拍个上断他的

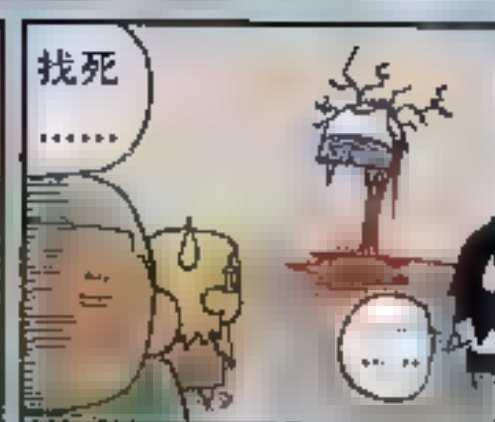
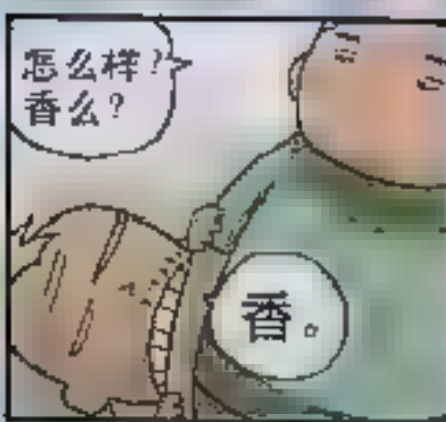
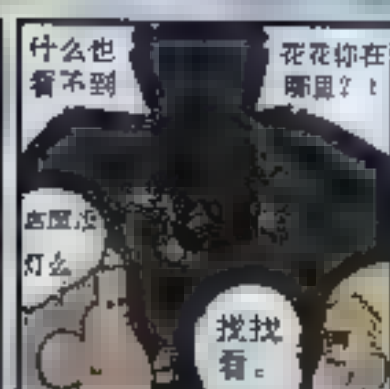
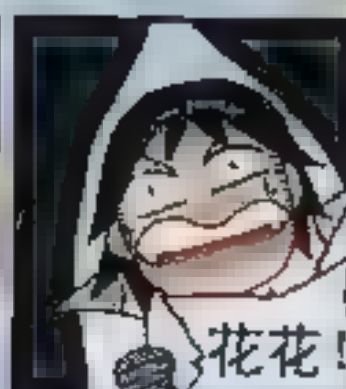
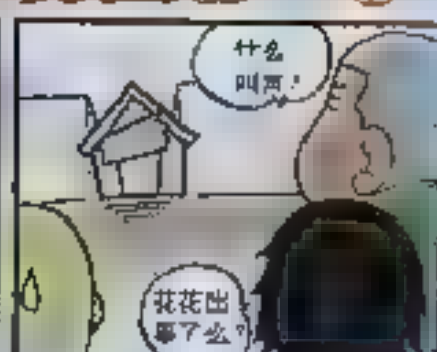


砍凡刀。(将盒刷目开是为避免用砍式时划伤其他)此时要非常小心。一旦砍在木盒表面或任何其他固定物上则马上换为方向D.A.30+0人。问你说不知怎样?看看图过以后再好的信再浏览吧。如此反复可慢慢解到各个模式中的“织”。对接下来即学阵做好准备。(一是在手熟练的情况下每只满血的高倍十刀)。而因为刚才的自相叠盖现在应该会简单些)。重复第一、二步。此时我正边开边讲。仔细观察利刃的模式是：通体有锯齿状，高约6寸左右。(见图四)。实际情况可不那么简单。军部去调查他们是在那的看。但不记得已查到了。但模式种死的留下的巨大尸骨会产生内伤线。所以总找不到能杀重型的。就在地上铺定格并摆出一套手型制。如中了那眼药，后脑中就会放青(脑中他不要紧，如撞破的话就可以死了)。而且攻击速度巨大。经过多次实战台面前中眼睛。不过才



前情提要

朱羊家的猪“花花”独自进入了那间没人敢进去的游戏厅，突然……





钢牙大战V

PS2

SEGA

2003

16歳以上

400円

CDD-ROM

16歳以上

1人

16歳以上

□文 K ↑ 责编/待采

第二话 武士，品立于纽约

【ADVENTURE MODE】

1928年春，一名身着白色海军服的少年矗立在上野公园的樱花下。少年名叫大河新次郎，是已经担任帝国半击健司令之职的大神一郎的外甥。为了加入帝市而在此等候迎接自己的人。而令大河感到意外与惊喜的是，来迎接的人竟然是真宫寺樱（K1：准尉阁下）。

来到帝市，大河终于见到了自己一直憧憬的舅舅大神（LIPS：海军少将、大河新次郎です），正当听说自己被分配的不是帝市而是纽约华击团总部时感到有些失望，大神一拍大河肩膀：“星组还是很年轻的组织，希望你能以你为中心将队员们凝聚起来。”“可……可是……”“不用担心，那边有我的朋友在，有困难的话就依靠他吧。”在港口大神为大河送行时，给了大河一个布袋。“到了纽约后，如果遇到无法跨越的困难时就打开吧，除此之外绝对不能打开。”“是。”“还有。”大神语重心长地说：“无论遇到什么对手，都要相信自己而前进。”不过大河一时没明白舅舅这俗话的含义。

终于来到了纽约，大河还没来得及仔细欣赏纽约城市的景色就遇到了抢劫银行的劫匪，大河正冲上去追捕时，突然出现了一名手持日本刀的蒙面红发女骑士，非常干净利落地解决了劫匪，蒙面女骑士把钱包扔给了大河后便消失在茫茫人海当中（LIPS：その反面、かっこいいですね），而拿着钱包不知所措的大河却被警察当成了现行犯要抓起来，幸亏自称谜之贵族的加山雄出现才澄清误会（K1：加山登场的方式还是那么夸张）。随后，加山把大河带到了纽约华击团总部——小魔国剧场，遇到了星组队长拉切特，大河这才知道原来自己不是队长（LIPS：よろしくお愿いします。）。在见过司令兼经理的萨尼塞多后（LIPS：最大力度），大河得到了自己的住所地址。

大河按照纸条上的地址前往自己住所时，却和一名迷了路的红发少女撞了个满怀，当少女得知大河要去的地点正是自己找不到的地方时，就好像抓到救命稻草一样抓着大河的衣服可怜巴巴地央求也带她一起走（LIPS：わかった、ぼくが面倒見るよ。でっかい男になるためさ。）。

原来少女叫杰西妮，是小魔国剧场的清洁工。在大河的房间里大河又认识了剧场的工作人员嘎拉姆与西里（LIPS：そんなこと許されせんです。、or时间切）。放置好行李后，杰西妮便带着大河开始参观纽约城市。

自由活动时间（大河的房间）

●ビルダ地区

地点：カフェレストラン
选项：人はば、がやります
效果：引！杰！

地点：図書館
选项：中等力度
效果：否！

●セントタウン地区

地点：五番街
选项：中等偏弱力度
效果：杰！

地点：高級アパート
选项：実はば、フアンタムですよ。
效果：杰！

地点：セントラムパーク
选项：对话两次后选择もらんがよ
效果：杰
选项：观察衣服内次后选择よく似合てると思ふよ
效果：否！

地点：高級ホテル
选项：仲良くてもさうですよ
效果：真！

地点：14:45时任何地点
选项：もう、時間よ、まだですや
效果：自由时间延长15分钟

●シアター内

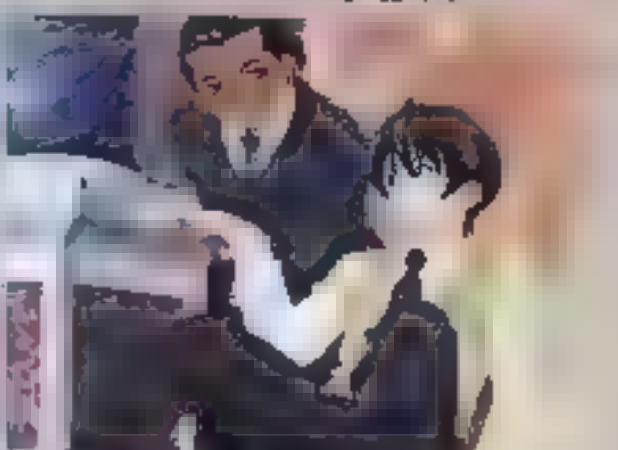
地点：卖店
选项：あ、西里先輩。
效果：否！

地点：ドリンクバー
选项：帰国月或口
效果：真！

地点：客席
选项：うん、ば、も、緒。
效果：杰！

★自由活动时间PART1结束

拉切特开始向大河介绍其他的星组队员。首先遇到的是同样出身于日本的元星组队长九条那（LIPS：时间切），不过那的那句“你无法代替他”令大河有些纳闷。然后在乐器里见到了黑人女律师萨妮塔（LIPS：せめて、サインをもつてませんか？or那さん、助けをください。），但她误会了大河的身份而拉着大河去质问经理萨尼塞多为什么雇用大河这样的童工（LIPS：ばくもそんなオーナーはいません）。大河也因此得知了令他也大受打击的事实——星组本来是希望大神前来而不是大河，虽然星组很失望，但目前也只能暂时留下大河（LIPS：ばくじゃだめなんですわ！）。舞台表演结束后传来了敌人来袭的警报，大河虽然很想借此机会让大家承认自己（LIPS：ばくだつて、星組の队员です！），但却只得到了打扫剧场的命令而无法参加战斗……



大河因为和司令萨尼塞多谈话也没有任何结果（LIPS：ばくだつて戦えます！）而陷入低谷时，在公园遇到了坐在轮椅上的金发少女戴安娜（LIPS：優しい人に出会えた……），在得到了戴安娜的鼓励后大河终于明白了自己现在应该做什么了。回到剧场后大河开始精神饱满地从事工作（LIPS：みなさんのお役に立ちたいんです。やるべきことがわかったんだ。）。

自由活动时间（大河的房间）

●シアター内
地点：賣店
选项：うん、まだですわ
效果：真！

同行者为拉切特の場合

地点	シヤズバ
行動	为拉切特拍照
效果	拉！

地点	教会
行动	思「きり がかりつ んですよ。」
效果	拉！(CG入手)

同行者为男の場合

地点	路地裏
行动	为男子拍照
效果	拉

地点	シヤズバ
行动	「よし、さ ぐさい」
效果	拉 (CG入手)

★自由移动时间PART1结束

将信件送到萨姬塔那里后(LIPS: 勉強になりましたーばさたあも遊びに行きませんか?), 萨姬塔告诉新次郎她是为了给里姆地区能变得更好才当上律师的, 就是现在也一直爱着哈里姆。和同行者一起回酒的时候(LIPS: 人情ーかと), 附近突然传来了爆炸声, 两人赶过去时发现曾经赶走新次郎的暴走族其中一人因有人强行进行拆卸施工作业而被压住(ST: LIPS大成功), 救出来后大河吃惊地发现萨姬塔竟然和施工负责人在一起, 更得知萨姬塔以前与这些暴走族是伙伴的关系, 为什么会这样?



第二天早上, 萨姬塔在早餐时提到哈里姆的事(LIPS: 第二回), 萨姬塔突然提出离婚, 大河赶忙追了出去(LIPS: 本当はどうなんですかー本当のことが知りたんです!), 虽然想问清楚昨天的事, 但萨姬塔却什么都不想说。在公园里受到取反席的鼓励后(LIPS: ダイアナさんに会ったくて……)大河决定跟着萨姬塔走直到知道真相为止。然而, 萨姬塔却对哈里姆居民提出了因哈里姆再开发所以要原住民搬走的要求, 虽然开发商提供的条件相当丰厚, 但原住民却丝毫没有回应的意思。大河质问萨姬塔为什么要这样做, 萨姬塔只说这是为了哈里姆, 并提出明天将举行模拟审判(LIPS: サジ タの目を見る 受けていただきますよ)。

为了作好模拟法庭上的辩论准备, 大河开始四处收集证据情报。

「自由移动时间情报收集开始」

●ビレッジ地区

地点	大河のアパート
行动	最强力魔
效果	ホ

地点	图书馆
行动	调查左上书籍两次后调查右端的黑衣男人
效果	追 かけろっ 获得情报ジョー ジア州でのギャンブル騒動

地点	カフェレストラン
效果	获得情报有力者を买収した

地点	マギ の店
效果	第二次来该店调查孩子ものを盗ったこと

●ミッドタウン地区

地点	ROM-NEO
行动	第一次来与加山对话后, 要经过相当长的时间段后再来
效果	获得情报ハッシュ再开发计划书

地点	郭の邸宅
行动	尾行する→時局切→おまかせふりしする→ST: LIPS大成功
效果	勇！ ！！ 获得情报ワイロを盗した、議員を买収したこと
备注	之前同行者是男的话则会拜托郭出发作怪

地点	セントラルビル
效果	第二次来该店调查子供たちが元氣

地点	高級アパート
行动	時局切
效果	勇

地点	五番街
行动	調 査 が ば っ て 承 び ます
效果	拉！
备注	之前同行者是拉切特的话则会拜托她出发作怪, 第二次来该店时获得情报ハッシュドリーム

●シアター内

地点	野外セロ
行动	最强力魔
效果	拉！
备注	之前同行者是拉切特的话则会拜托她出发作怪

地点	舞台裏
行动	ST: LIPS第一次大成功 第二次来该店2格
效果	勇！ (CG入手) 获得情报ソムニール
备注	之前同行者是拉切特的话则会拜托她出发作怪

地点	委员会
行动	それ以上かべたね
效果	杏！

地点	ドラッグストア
行动	ヒナカは料理上手ですら
效果	勇！ 获得情报ソウルブド

●ハーレム地区

地点	教会
效果	来两次获得情报保护主になった理由 ハッシュ表裏

地点	シヤズバ
效果	来两次获得情报シヤズ

地点	路地裏
行动	拍下照片
效果	获得情报サビターのバイト

地点	ワイバゲ法律事務所
行动	みんな いっしょに頑張りますね

地点	11点时任意地点
行动	もうナニも、証拠を探さ
效果	行动时间延长30分
备注	调查期限结束后强制获得情报サビターの監視

★自由移动时间PART2结束

与萨姬塔在模拟法庭上对决的时刻终于到来, 哈里姆的命运将在大河与萨姬塔的对决中产生。(这段流程与《逆转裁判》非常相似, 辩论分三个阶段, 只要不断提出之前收集到的情报即可, 出现的力度LIPS一律选最大, 第二阶段辩论萨姬塔发言后选择「おまかせしないでください」, 第二阶段要找出萨姬塔发言中的破绽, 选择我々のハッシュ(和団), 最终, 在司令萨姬塔及里姆等人的支持下大河以压倒性的优势战胜了萨姬塔, 在大河的调解下(LIPS: ハッシュを愛しているんでしようや), 萨姬塔终于醒悟到自己走错了方向, 而原来的哈里姆伙伴们也原谅了萨姬塔并希望她能回来继续当暴走族的新领袖。突然, 敌人摩多姆出现开始破坏哈里姆(LIPS: ハッシュの人たちの進路誘導を!), 萨姬塔等人立刻返回总部准备出击(LIPS: 最强力度)。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——武装战

战术指南: 本战战斗时大河拥有了队长专用的作战、おぼろ。ヘルプミー指令, 胜利条件是一个区域内的敌方发生装置破坏, 注意当区域上空出现雷云时要赶快离开此区域。



事件	大河与萨姬塔相持声机
行动	かれい、ですか?
效果	萨姬塔

■战斗第二场——单刷战

战术指南: 开始时的LIPS选「ケンタウロスの目」ですつ, 敌会将料理上的弱点在原形, 但是一开始无法攻击到, 所以先从里姆那里破坏宅采列后于列车上攻击其弱点即可。

事件	萨姬塔与里姆相持声机
行动	さきかこは水に流さましよう。
效果	萨姬塔

第三话 魂之莉卡丽塔

【ADVENTURE MODE】

银行又发生了强盗劫掠事件，不过这次解决事件的却是一个枪法超群厉害的小女孩(LIPS，选第1项) 原来她是萨尼司寺一直在寻找的赏金猎人莉卡丽塔。一起回到总部后莉卡也加入了星组(LIPS，选第1项)。すごい腕の腕前だもんなーラチエドとん、ゴハンの用意を12。在办理手续时莉卡还得要吃掉自己的宠物，吓得众人赶快给莉卡准备了午饭(LIPS: ご、ごめんなきい……はい、ステーキだよーはい、コロッただよー时间切)。随后莉卡在表演时忘了时间而没有结束的意思，结果就保了其他人的表演(LIPS: 照明の電燈を落とす)。莉卡得知因为自己而舞台失败时，突然变得有沉重起来……(LIPS: みんなに、ごめんなさいするんだーリカの元気がなくなると)

★自由移动时间★自由移动时间★

●シアタ・内

地点	舞台组
选项	全选第1项
效果	莉↑莉↑、C3入手)

地点	商店
行动	先买照片后再与杏里对话两次并买给莉↑杏↑↑

地点	ドリンク・
行动	对话后拍摄
效果	莉↑
备注	提交五番街的相片，可入手新照片。

●ビレッジ地区

地点	大河のアンパ・
选项	ST LIPS控制为1~2倍
效果	莉↑、C3入手)

地点	カフェレストラン
选项	中舌力医
效果	莉↑(C3入手)

地点	ジェイニのア・ト
行动	拍摄
效果	莉↑莉↑

地点	图书馆
选项	そつとしておこう
效果	莉↑莉↑

●バーレム地区

地点	路地裏
选项	びくく4スだつ、→ST LIPS大成功→中等相生力度
效果	莉↑莉↑

地点	サジ・タの事務所
行动	对话→次后跳びくも加勢しますつ
效果	莉↑莉↑
行动	对话两次后拍摄
效果	莉↑莉↑
行动	拍摄→次后跳びくも加勢しますつ
效果	莉↑莉↑



●ドタウン地区

地点	ROMANDO
行动	对话后无规则山只给莉卡或只拍右边里面的物品
效果	莉↑

地点	罪の屋敷
行动	拍照
效果	莉↑

地点	セントラル・
选项	S LIPS连续大成功
效果	莉↑↑莉↑↑

地点	五番街
选项	あやまろうっ
效果	莉↑莉↑

●ベイエリア地区

地点	工事现场
选项	アメリカンスドリ シズメ
效果	莉↑

地点	近海公园
行动	快速为莉卡照相
效果	莉↑

★自由移动时间PART 2结束

莉卡带大河来到她的家，可是与其说是家，倒不如说是仓库(观察火柱后选リカ、料理できるんだ 观察吊床后选なみ、寝てみていいかい→ST LIPS大成功)。当大河问起莉卡的父母时，莉卡变得悲伤起来。原来莉卡的母亲很早就死了，父亲带着莉卡四处卖艺为生，莉卡也因此习得了厉害的枪法。但是在一次事故中父亲为了救莉卡而死了，莉卡认为是自己的失败才失去了爸爸……(LIPS: つまかつたはー拍まつていてもいいかい?)

第二天，在拉切特提议下大家与莉卡开始了一星期的合宿生活(LIPS: ぜひ、やりましょう。→お手本を見せる→部さんは入らないですか→びくも何か作ってあげようか→リカの写真も撮ってあげようか)。虽然第一天莉卡就跑到大河的床上睡地令大家头痛，但莉卡却很开心。最后一天时，大家一起合作制作糕点让莉卡多少明白了些伙伴的意义(LIPS: ST LIPS大成功→みんなて協力したからだよ)，然而突然间警报声传来，敌人出现了……

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——杂兵战

战术指南：没什么特别的，目标敌全灭(敌1，骷髏坊太搞笑了)。

事件	大河与莉卡相照相机
选项	リカが助がれて、るかうだよ
效果	莉↑

事件	任意机在地下相台上待机
效果	莉↑

但是 骷髏坊太自虐版，星组全员对她无可奈何。大河要是为了保护莉卡而被击倒(LIPS: 最大力度)，目前的情景顿时撕裂了莉卡内心的伤口。

莉卡一直没有回过场，这令大家担心不已，于是大河决定出去寻找莉卡。

★自由移动时间★自由移动时间★

●シアタ・内

地点	舞台里
选项	杏里、との板に丁てるのなら
效果	杏↑↑

地点	客席
选项	びくも手つうよ 第二次来客席
效果	杏↑

地点	ドリンク・
选项	そんなこと言ってる場合かや→杏里を手つう→ST LIPS大成功
效果	杏↑

地点	华士迷说能
选项	犯人を説明する→両方、扱いをする、ふせろ
效果	莉↑↑(C3入手)

地点	剧场出口
效果	在客席和ドリンク・ 给杏里帮忙后杏↑

●ビレッジ地区

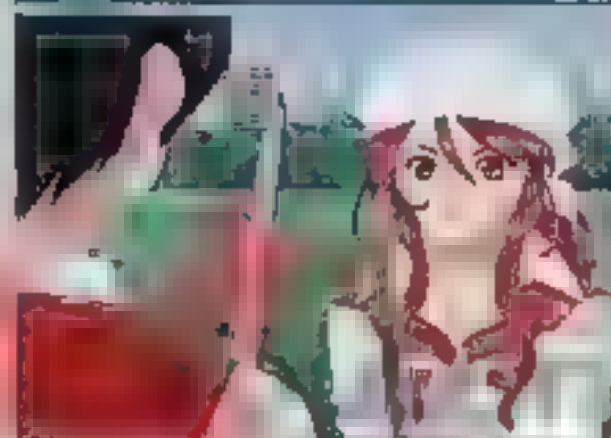
地点	カフェレストラン (半京原)
选项	どれかとザ トとか
效果	莉↑

地点	ジェイニのア・ト (联立EPの记录の場合)
选项	びくも会ってみたい
效果	杏↑

●バーレム地区(可与萨妮塔同行进入无时限模式)

地点	路地裏
选项	バウンサ かなり強ってんだ な はず 相対力度
效果	莉↑

地点	ジャズ・
选项	部さんが 強、てあれば
效果	莉↑



地点	教会
选项	「へい助けてし っています」
效果	IP↑

●ミッドタウン地区

地点	セントラルパーク
选项	「逃げる一好みな人、あつや」
效果	IP↑↑ (CG入手)

●ベイエリア地区

地点	丁部屋跡
选项	「逃げる一好みな人、あつや」
效果	IP↑

★自由移动时间PART 2 结束

大河终于在莉卡的家里找到了莉卡。原来莉卡认为又是因为自己的失败才连累了大家，她非常喜欢大河与大家，又害怕会因为自己的失败而失去大家，因此才离开剧场。在大河的劝说下(LIPS 最强力量「それでいばくは、リカが好きだよ」)莉卡扑在大河怀里哭了起来。大河带着已经恢复笑容的莉卡回到剧场便传来了敌人来袭的警报。星组再次出击(LIPS 纽约华击团 星组、出击です)。

【BATTLE MODE】

■战斗第二场——岩窟战

战术指挥：目标是先接近岩窟再击破。因为被强行分成两队，各区域又有炮台阻碍区域移动，因此要由一队消灭炮台后另一队再前进，采用交替前进的作战。(K1，广井实在太会思考了。)

■战斗第三场——粘胶攻防战

战术指挥：目标是能顺利击破。唯一需要注意的是粘胶陷阱打下掩体的话会暂时性战斗不能。

第四话：中心公园的哈姆雷特

【ADVENTURE MODE】

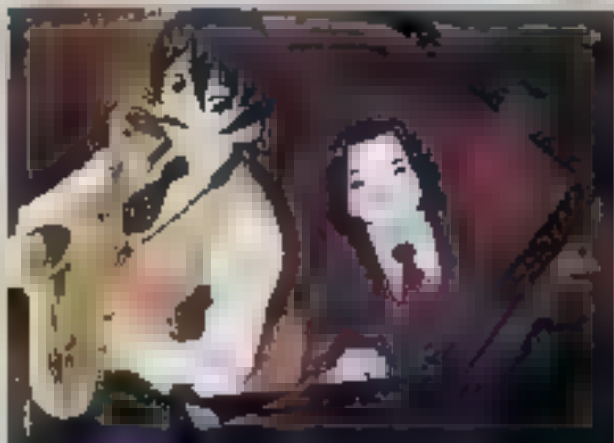
这天早上，大河在中心公园锻炼时又遇到了金发少女戴安娜。当她到剧场演出的时候士比亚作品哈姆雷特时，戴安娜虽然很想看但因为身体缘故



去不了(LIPS 抱っこしていただきますか?)。剧场里大家也谈到了戴安娜的身体状况(LIPS 根据恋爱度最高者不同选择第一项或第二项)，而司令萨尼告诉大家其实戴安娜就住在他家。于是大河、萨尼塔还有第二人同行去看望戴安娜(LIPS: サニと世話をなつて んです)。可是没想到萨尼塔本来是「一番好き带来的鸟肉料理」却对小鸟为最好朋友的戴安娜造成了巨大伤害。以至于去了过去。事后萨尼告诉大河，实际上戴安娜只剩下一年生命了。因为本人已经没有了活下去的意志，大河决定自己努力给予戴安娜活下去的希望。当大河再次去看望戴安娜时，两人发现「一只受伤的小鸟

虽然大河想救这只「鸟」但戴安娜却说「鸟已经不可能救活了，因为生命的光辉已经消失，就像自己一样」(LIPS どうしてわかるんですか?)

大河带着小鸟回到剧场，与大家谈话后决定一定要救活小鸟(LIPS: あらねたくありません、みんなががんばってみませんか?)。这时萨尼告诉大家戴安娜也要加入星组，大河这才明白原来戴安娜也有灵力(LIPS: 灵力があるってことですか?)，并且是强到能预知未来的程度。但由于灵力过于强大而使得戴安娜虚弱的身体无法承受，因此身体状况很差。在拉切特的建议下大河决定去探访戴安娜哥哥《哈姆雷特》。



★自由移动时间PART 1 结束

备注：此自由时间内会根据场所特征而影响戴安娜的状态，如果连续疲劳下去则会好感度大幅下降并强制结束，因此不要连续用戴安娜去那些热闹的场所，当要离开某一场所时可观察戴安娜的表情来判断是否开始疲劳。

●ミッドタウン地区

地点	セントラルパーク (要「灾」)
选项	ST LIPS连续大成功
效果	IP↑ (CG入手)
备注	戴安娜体调回復

地点	星の里屋 (半点后)
选项	戴安娜体调良好时「拒」
备注	戴安娜体调回復

●ベイエリア地区

地点	临海公园 (第一次)
选项	与戴安娜拍下摄影时拍照
效果	IP↑
备注	戴安娜体调回復

地点	临海公园 (第二次)
选项	ST LIPS大成功
效果	IP↑ 拒
备注	戴安娜体调回復

地点	ウイニベ (半点后)
选项	はく、貯金しようかな or 拒
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

地点	チキナタウン
选项	「さーさん、さーさん、さーさん」
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

●ビレッジ地区

地点	图书馆 (半点后)
选项	ダイアナさんのお番です
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

地点	カフェレストラン (半点后)
选项	「苦、ゆ」
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

地点	カフェレストラン (半点后)
选项	「苦、ゆ」
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

地点	大河のアパート
选项	「さーさん、さーさん」
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

●ハレム地区

地点	リキズバ (半点后)
选项	「さーさん、さーさん」
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

地点	活版屋
选项	最弱无度
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

●アサナ内

地点	舞台座 (半点后)
选项	もちろん行きますよ
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

地点	実店
选项	ハレムの「フレット」
效果	拒
备注	戴安娜体调回復

地点	トリカバ
选项	ダイアナさんは十分かわいいです
效果	拒
备注	提交「チキナタウン」照片可获得新照片。戴安娜体调回復

地点	露天風呂
选项	对话再次选第一项
效果	拒
备注	对话再次选第二项

地点	支配人室
选项	时短切
效果	拒

★自由移动时间PART 1 结束

（结束时会根据戴安娜体调情况提升好感度。）然而即使经历了《哈姆雷特》，戴安娜也仍然对生的希望逐渐消失，片断记忆只「鸟」我救时，戴安娜却指責大河只是想让「鸟」多活而已。既

然明知死亡,为何不让她安乐死?(LIPS:あの小鸟、元気になりましたよ!一ぱくが自分で言います)作战指令室里,众人得知中心公园发生了携带少量妖力的鸟类袭击人的事件,虽然大家希望依靠戴安娜的预知能力,但她却丝毫没有帮忙的意思(LIPS:ダイアナさんに聞いてみては?一时尚切)。最终,纽约市长决定以武力消灭鸟群。

由于没有说得戴安娜而感到有些消沉的大河,在拉切特的鼓励下重新打起了精神(LIPS:すみませんでした)。

自由移动时间PART1结束

●ハーレム地区

地点	路地裏
选项	最大力度
效果	无

地点	サジ・タの事務所
选项	物を整理、まじよう+掃除機をかけますよーほら、1あずの拭き掃除です
效果	前↑↑(CG入手)

●ビレッジ地区

地点	バエ(コのアート、五番街事件之前发生)
选项	コト、や、ませ、お嬢様
效果	前↑

地点	カフェレストラン(20:40后)
选项	ええ、行きましょう
效果	前

地点	图书馆
选项	い、から、つかまわてくださ、(一周目)
效果	前↑↑
选项	ST LIPS控制为西格、周目、
效果	前↑↑(CG入手)

地点	マギの店(20:30前)
选项	当座、帰ってあげますよ
效果	前

●ミッドタウン地区

地点	五番街
选项	喚ずくでも返してもいい、ます
效果	前↑(CG入手)

地点	高級アパート(20:40后)
选项	观察衣服两次后选择大トナドる、ら、が、い、よ
选项	对话两次后选人气者どね、
效果	前↑↑



●ベイエリア地区、可与莉卡同行进入无时身模式

地点	工事現場
选项	ST LIPS大成功
效果	前↑(CG入手)

地点	サロイナタウン
选项	正々望々と戦え
效果	前↑

地点	猫島山邸
选项	ST LIPS大成功
效果	前↑↑(CG入手)

地点	ウオ、ル街「非无时身模式」
选项	金を使つて、なにか作つて、へとか
效果	前

★自由移动时间PART2结束

回家的路上大河从一只袭击人的电车上发现了一只奇怪的虫子(ST LIPS 大成功一写真を撮る一近距离拍照)。第二天,大河突然发现市区全部的鸟都集中到中心公园准备袭击人类,而自己所救的小鸟也飞了出去,大河一旦回到戴安娜家才明白原来这只鸟是来救戴安娜的,戴安娜看着那只曾被自己放弃的鸟,终于明白了生命的意义,她从轮椅上站了起来,并用自己的力量阻止了人类屠杀鸟群的行动,也因此引出了这一切的幕后黑手梦魇。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——公园保卫战

战术指南:目标是空中的四个事件发生地破坏,同时防止落下地面的毒虫向污染扩散。如何分配地面部队与空中部队成员是重点。注意尽量避免破坏公园设施。

■战斗第二场——浮云战

战术指南:第一回合无法攻击梦魇驾驶的浮云(开始的事件1中6选择运命は自分で決めるんです),第二回合后发生鸟群协助打破浮云的妖气事件,然后就可攻击了。浮云的要害在某个守护门后,但是如果先破坏头部,守护门会自我修复。

第五话:忧郁的天才

【ADVENTURE MODE】

大河加入星组已经过了五个月,作为见习队长的努力得到了大家的肯定,但是莉卡没有任何表现(LIPS:ばくの指揮はどうですか?お味料汁とゴハンがいいな+「Polarstar」かな?一时尚切)。舞台排练时(LIPS:先、指揮莉卡的斗,然后观察衣服两次后选最大力度,对话一次后选择サジ・タさん、やさしいんですね)表现过分地

指责正在努力练习的莉卡水平完全不行,结果惹恼了伊姬塔而发生了冲突(LIPS:サジータをよめる)。和拉切特谈话并稍微了解了莉卡的情况后(LIPS:ばくが断りないからですか?)来到沙龙,伊姬塔提议要给莉卡颜色看看,莉卡大支持而戴安娜大反对(LIPS:まじは話、きいて)结果拉切特一到众人全逃了。

自由移动时间PART3结束

●シアタ、内

地点	舞台裏
选项	うん、サウかもね
效果	前↑

地点	売店
选项	中等力度
效果	前↑↑

地点	ドリンク
选项	みんなを、癒します
效果	前↑↑
选项	提交给星组前因断、可取得新照片。

地点	露天風呂(15:40后)
选项	体をふか、と
效果	前↑

●ハーレム地区

地点	ジャズバー
选项	早さんが受けるかと限って
效果	前

●ビレッジ地区

地点	カフェレストラン
选项	リカの目を覗きこむ
效果	前↑↑前↑(CG入手)

地点	图书馆
选项	最大力度
效果	前↑

●ミッドタウン地区

地点	高級アパート
选项	调查衣服两次后选择运命は自分で決める、最速方法
效果	前

地点	邪の国屋
选项	ば、ばく、先、きませんから
效果	前↑(CG入手)

●ベイエリア地区

地点	ウオ、ル街
选项	时尚切
效果	前↑

地点	工事現場
选项	调查后选择ダイアナと戦えとかやる
选项	调查石上的木箱后选择木箱をサソリに、かぶせる
效果	前↑(CG入手)

地点	リカの家
选项	リチャードさんの目覚めです
效果	前↑(CG入手)

● ササゲ 肉

地名	买西
说明	物より心に残る。今も。
効果	否

博士 学位
博士 学位
博士 学位

地理	变化人望
效果	CG入手

通称 鉄天の己 (五垣戴安場公園内リ45番)
 出所 保釈手 刑務所のよゝ 97 12月15日
 収監 監

★自由移动时间PART 2 结束

虽然是女装，但大河的第一次登台表演非常成功，甚至还有AN前来要签名，就连昂也称赞了大河（IPS ばく 舞台に立てたらしいです + ST: IPS太座の一言がオチに着地する→maxはめてくれるんですか？），昂越来越感觉到自己在变化，因为大河的存在。

作战指挥室里，大河等人得知最近发生了女性变为石像的事件，为了调查事实真相，提出了潜入作战的方案（市布拉连「きれいです……」，在豪华客轮上（先为莉卡拍照，然后拍摄右侧里面的石像），大河等人发现了已经拟石化的须拉姆与吉里，为了救她们，大河不断将自己的灵力输送过去（LIPS:はいお灵力を送り入れます！）。看到此处的露伯曼不由地一起帮助大河，终于成功让两人复原了。突然，幕后黑手东日流火出现了……

[BATTLE MODE]

■战斗第一号——石堡保卫战

战术指南：目标是将一个女性石像推到大厅门口，如果有一个被敌人夺走就会失败，所以一开始要全力冲刺。

战斗结束后东日流火再次出现。伊矩塔、莉卡、戴安娜三人中了妖术而渐渐变成石像，为了救三人，大吾与耶两人直追东日流火，耶主动作为诱饵成功击退东日流火。LIPS 组织是属マデなんかないつ。→东日流火を追う→东日流火→覚悟、さっし。

■战斗第二课——第一天战

战术指挥 虽然战情历时4分钟,但头两战斗没有限制,击破炎天腰部的装置即破。

■战斗第三场——街天战

战术指南 弱点在头部，除了妖火气流影响范围外，没什么难度。

[ADVENTURE MODE]

舞台演出顺利结束了，然而杰醒呢却还是没有精神（LIPS：当然です、まかせでござんすよー扫除…手传ふよ）。大河在回家的路上又遇到了那名神秘的红发蒙面女剑士，由于发生误会，蒙面剑士误认为大河是她的杀师仇人，两人展开了剑与剑的夜战（LIPS：かばう！→ST-LIPS大成功→そのころはまだ、日本だっ→ST-LIPS大成功→大河新次郎だっ→ST-LIPS大成功→中等格闘力優）。

第二天在萨尼家里，王老先生向大海介绍了五轮战士传说。各目身上有五轮痣的人们聚集在一起准备封印将要出现的魔王，而现在寻找四名队员与上都有五轮痣。因此萨尼希望大海能找出最后一位拥有五轮痣的队员。最有可能的人选，就是秘密面创士(LPS，假面的创士なんて、どうですか?)。

●ペイユリチ地区

五ノも 結ニツカマエユウカ

成道 五くも 結しつかまへよウカ

應 平聲 庚字部

即 既察眼睛两次远法进走四步十步

丁卯 孫驥年癸亥送年壽院強九里

还珠 殿

● 地区

大迎のアート

远隔 第一劫或第二劫

CG 入 $\frac{\pi}{2}$

中国图书馆

直徑 壓縮力度 週長

總 店 立

運賃 あなたの気持ちに、自分

五、中国 共产党

カクエ、ストラ。

近々、たーくさんいしやなすですか

西星 庚 己未年

●「セットアップ」時区 可與既設行程入无时規模式

447

二四 見方世に(か)通(と)も(と)

五 五



能,但这就是杰奎宁的正体。由于杰奎宁一心复仇而产生的强大负面力量不适合当星组队员。所以才一旦让杰奎妮当副志工。但五轮鹿已经出现的现在不能再继续等下去了。伊尼决定采用强制精神治疗强行抹消杰奎宁的人格(实际上是骗人的)。这遭到了大河的坚决反对。大河表示一定会说服杰奎宁(LIPS:双子 なんぞすよねーそれで纽约で初めて会ったとージェミーをどうするつもりですかー ばくがなんとかします)。

大河与杰奎妮两人来到临海公园。杰奎妮表示已经放弃了复仇的念头(LIPS:入て幸せになるわ)。然而杰奎宁却突然出现夺取了身体,说自己决不放弃复仇。并要让杰奎妮永远沉睡下去(LIPS:たった一人の妹なんだろう)。警报响起。杰奎宁拉着大河闯入作战指令室。得知仇人所在地点后便冲了出去。虽然敌人已经攻到制高点。但大河仍然决定去追杰奎宁(LIPS:ジェミーは一人格者だったんです。ジェミーを助けたい)。



大桥上,大河与杰奎宁再次开始了剑的对话。但是杰奎宁那充满了憎恨的剑无法伤到大河。在大河与杰奎妮相识的劝说下,杰奎宁终于明白了仇恨没有任何用处。她终于从仇恨的阴影中走了出来。

[BATTLE MODE]

■战斗第一场——星组救出战

作战指南:除了大河与杰奎妮。其他队员都被妖力拘束装置束缚。并且每回合都会减少耐久。首先要去解除机关才能去囚禁队员的区域救人。但是有些机关是地雷。只能凭运气了。

■战斗第二场——伽蓝战

战术指南:稍微比以前厉害了些。但是对于全员集结的星组来说根本不足为惧。只不过要害改在了足部(战斗前LIPS选择阙に手をあてて、もんでろ)。

第七话 壮烈的圣羊

[ADVENTURE MODE]

大河终于要正式成为星组队长了。只是需要经过伊尼的考试。至于是什么样的考试大河也不知道。据说既简单又是伊尼。那就可能是正常的考试(LIPS:ばく、隊長になれるんで)。此外,今年的圣诞公演也决定由大河来指导。星组众人开始了忙碌的准备工作(LIPS:最强力度)。

自由移动时间PART1结束

备注:此后由时间为遇到星组队员的话均会遇

到大河明天约会(二周目则会追加切特),但只能约一名,因此其他人最好是远隔。拜托吧,太花心的话是会遭报应的。本攻略流程以内定女主角杰奎妮为主。

●ハーレム地区

地点	ジャズバー
剧情	バートナデシコですよ
效果	剧+

地点	サジタの彫刻所
剧情	告白しよう本ですわ
效果	剧+

●ミッドタウン地区

可与杰奎妮同行进入无限制模式)

地点	ダイヤのアパート
剧情	忘れた、ジェミー
效果	赤+鹿

地点	昂の部屋
剧情	最大力度
效果	赤+剧+

地点	五番街(无限制模式结束)
剧情	时间切
效果	赤+ (CG入手)

地点	五番街(无限制模式)
效果	得到圣诞礼物キルダ

地点	ROMANEO
剧情	LIPS大成功
效果	剧+ (CG入手) 得到圣诞礼物猫

●ビレッジ地区

地点	ジェミーのアパート
剧情	胸で気をしくとか
效果	赤+

地点	图书馆
剧情	「乙女の恋占い」
效果	剧+

地点	マギの店
效果	得到圣诞礼物ペン

●シアタ内

地点	买店
剧情	ST LIPS大成功
效果	剧+



地点	トリック・イ
剧情	オレ、在左内束子上、ジェミーを里国桌の上、娘居客へ贈り来提供。最後の強盗、則用百下の球棒果对付
效果	剧+
备注	提交五幕街的照片可获得新照片

地点	舞台里
剧情	中等偏强力度
效果	剧+

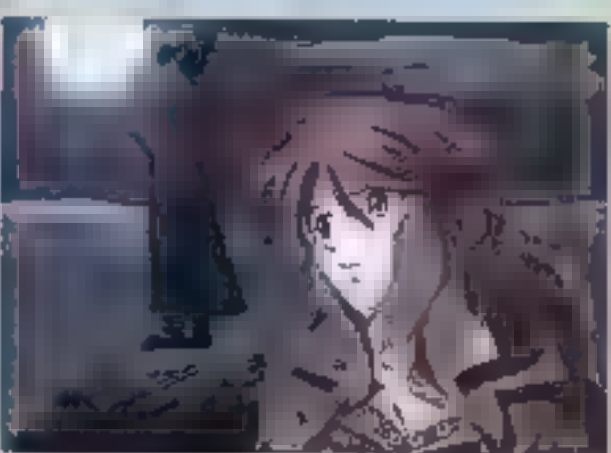
地点	支配人室
剧情	ST LIPS大成功
效果	剧+

地点	露天風呂(天正人聖事件后)
剧情	头を赤う
效果	再夕来这里面活拉!

●ベイエリア地区

地点	猫组公园
剧情	わめいた、約するよ。
效果	剧+ (CG入手)

地点	リカの家
剧情	はは、やめなよ
效果	剧+



★自由移动时间PART1结束

第二天,大河与杰奎妮两人愉快地。配假过了浪漫的一天。最大力度(おはよう、的切、わかつた、ばくも手伝うよ、最大力度)。当天晚上的圣诞特别公演也获得了成功。大家在一起祝贺着公演成功(LIPS:中等偏强力度+感谢しました。一ありがとうございます。すごうれいよ)。

然而在黑箱的某处,兰丸相封印着下人之魂的霸王之剑破坏。第六天魔王与田德长出现!纽约市正中也出现了魔城安土。星组迎来了最大的危机。

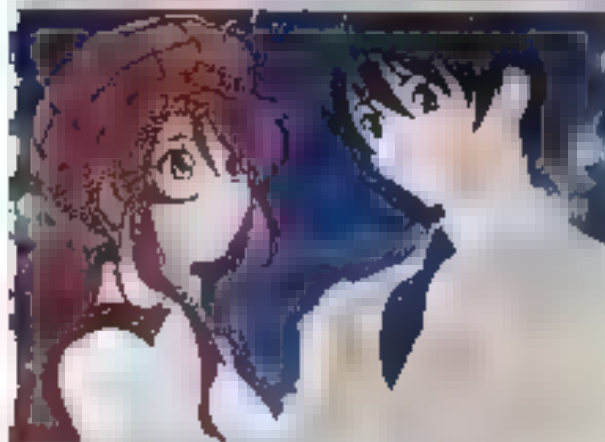
为了打败信长就必须用五轮曼陀罗。也就是五轮战士所使用的封印阵。而大河的使命就是将五轮战士送到安土城内。

[BATTLE MODE]

■战斗第一场——伽蓝战

战术指南:绝对不能接近伽蓝,而要寻找8个固定着伽蓝的固定锁加以破坏。

终于见到了信长。然而五轮曼陀罗却丝毫没有作用。大河为了掩护队员们撤退而身中信长两断。



在日夕

【ADVENTURE MODE】

在生与死的边缘徘徊的大河，眼中映照的却是自己的前世在和信长战斗……在木匠妮的引导下，大河终于解开了《LIPS: さまの声が……聞こえたんだ》。大河单膝叫米萨尼并说出了五轮曼陀罗的真相，原来五轮曼陀罗需要六人发动，以其中一人的生命为代价封印信长，而第六名出现五轮曼陀罗的战士就是大河自己。大河因为不认同这种必须牺牲的方式，因此要求萨尼不要告诉队员，但萨尼似乎另有打算……

自由移动时间限制解除

地点	ドリームパ
选项	ど、どうぞ
效果	无

地点	薬店
选项	だれも死なせはしないよ
效果	登↑↑

地点	雪原
选项	ほくしゃ、乃にふれませるか?
效果	登↑↑ (CG入手)



地点	セ・トリルパ
选项	ばくも協力します
效果	登↑↑ (CG入手)

地点	五番街
选项	御同切
效果	登↑

地点	图书馆
选项	焼けた本を探す。
效果	登↑

地点	ジュミニのアパート
选项	御同切
效果	登↑↑ (CG入手)

地点	マダの店
选项	いいことしたわ
效果	登↑ (CG入手)

地点	ジュズバ
选项	ありがとうございます
效果	登↑ (CG入手)

地点	教会
选项	サジタの目をふく。
效果	登↑↑



地点	ウオル街
选项	戻すのを止めますね。
效果	登↑ (CG入手)

地点	御同切
选项	わかった 手传うよ。
效果	登↑

地点	リカの家
选项	止める
效果	登↑

★回到支配人自由移动时间P.A.M.T.2结束

终于到了决战的时刻。萨尼说是为了打败信长而要大河选择自己的搭档。可是当大河选择了杰妮妮后却惊讶地得知萨尼是要自己选择五轮曼陀罗的牺牲者，大河终于回忆起了前世的记忆，那名牺牲者正是杰妮妮的前世，也是大河前世的恋人——愤怒的大河。拳打倒萨尼：“我绝对不会用这种牺牲他人的方法。”《LIPS: だつたら……ばくが犠牲に……いやだ……そんなの……みんな ありがとう。》“大河 你合格了。”原来这一切都是萨尼对大河的队长晋升考试。

【BATTLE MODE】

■战斗第二场——剧场保卫战

战术指南：目标是保护剧场以及破坏四个区域的召唤装置。注意移动时千万不要直接去碰那些举着炸弹的敌人，否则会受到很大的伤害。像大河这样近身攻击的机体一定要小心。

最终决战 红色摩天楼

织田信长召唤出了魔界第六天 织田信长在日夕。星组决定强行突入罗士城与信长做最后的决战。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——飞空艇保卫战

战术指南：本场战斗类似于二代的二重保卫战。但是难度却有增无减。敌人数量相当多。建议将全员分成左右两队。一队两人，分别保护各区域引擎。要多活用连续攻击，空中部队尽量以由彼得德摩雷为主。不久便可利用格纳库恢复机体耐久值。坚持一定时间后即可结束战斗。

■战斗第二场——安土城攻防战

战术指南：目标是前进至城门口，战场中央的「大炮」用连续攻击消灭。

■战斗第三场——暗杀战

战术指南：首先是星组队员分别与白己内心黑暗的一面战斗。当全员胜利后，将要面对与暗杀大河的战斗。第一个回合不用攻击大河，只要稍等一下，大河便会挣脱黑暗的控制而恢复，真正的战斗才刚刚开始。

最终决战 天下布武

战术指南：由于天下布武过于巨大，整个战场分为上中下三个区域。虽然弱点在头部，但天下布武上的“飞天”制造出的防护罩使得星组众人的攻击无法取得太大的效果，因此首要任务就是破坏飞天。

真·最终决战 第六天魔王信长战

战术指南：难度不是很大，注意不要进入陨石坠落范围。尽量不要让耐久值低于一半。

然而，即使打败了信长，也无法完全消灭他，并且信长第六天的妖力再度复活。



就在大河一筹莫展之时，怀中的布纹忽然掉了出来，那是大神一郎舅舅给他的布纹，大河想起了临走时大神的话：“到了纽约后，如果遇到无法解决的困难时就打开吧，除此之外绝对不能打开。”大河闭上了眼睛：“对不起，一郎舅舅，我要打开使用了。”打开布纹，里面却只有一面镜子，大河看着镜子里映出的自己，猛然想起了大神对他说的最后一句话：“无论遇到什么困难，都要相信自己而前进。”大河终于明白了当时大神对即将远行的他说这句话的含义，现在，大河决定以自己为中心发动五轮曼陀罗。

“我们来使用吧——五轮曼陀罗”

五轮曼陀罗的光芒照耀了整个天空。邪恶的黑暗势力终于被永久封印。而这光芒中闪耀着的，是华国国成员美丽的笑颜。



Story

英雄赛义拉是公元前八世纪古希腊盲诗人荷马堆砌G高达讲述的史诗。是由超歌谣诗和古英雄史诗。它与荷马的另一部作品《伊利亚特》一起被称为“荷马史诗”。希腊联军在特洛伊战争中，最后将领伊里斯的“木马计”攻陷了特洛伊城。胜利的将领纷纷带兵回国，奥德赛讲述了奥德赛所乘船回国途中，面对重重困难，用智慧战胜各种可怕，最后胜利回家大团圆的故事。

英雄赛义拉回家的故事长诗，其核心意义是广远的流浪、冒险。本作以此为核心，讲述了一个后现代史实版的冒险故事。

进入文明社会后，自19世纪开始，人类因战争开始对地球的破坏。战争、工业污染，人类生活对生态环境的破坏与破坏，终于在20世纪引发了毁灭人类的“大崩坏”。人类文明基本被消灭，人类的30%处于沉睡，其余处于重建期。世界开始复苏，人类文明开始复兴。

但这时，一个神秘的联盟在世界各处又开始了破坏行动。

System 系统解说

●系统解说

游戏是个比较标准的FRPG，菜单如下

たたかふ 戦闘 武器攻击 消耗相应的EN
ブレスト 必杀 BSF 需要消耗大量EN 但效果都很明显

タリユウ 学习 随等级提升角色可学会各种技巧，相当于机战里的“精神”，需消耗TP及1点EN
アイテム 道具 使用道具

防壁 受到敌人攻击的伤害减为50%
ためる 蓄力 基本是增加EN的量，基本是+1，会随装备有所增加。一般机体战斗开始时EN为2，个别机体或所配件后EN的蓄力会大于2。战斗中每过一回合每个战斗单位的EN都会+2

チームチェンジ 前排队员与替补队员交换，本作最重视的战术体系，需多训练与体会

逃げる 逃跑 EN的蓄力会影响成功率

●敌人状态

战斗时最重要的莫过于掌握敌人的下一步行动了，如下图，敌人的行动表在右上。SHF为射击攻击，FIO为格斗攻击，BST为必杀攻击，TEC为使用各种辅助技巧，ETC则是防御或集气。后面的数字则代表目前敌人EN的量，根据这些提示来制定作战计划是游戏的基础。

●G系统

贯穿整个剧情的关键线索。很多城镇中都有MS仓库，进去后选第2项即可进入G系统，进行一些零件及装备的制造，并按照消耗一定的ECAP(S)后



P52

角色扮演

本刊译名：高达 真实的奥德赛 失落的G传说

BANDAI

7000000

1000000

1000000

DVD-ROM

1000000

1000000

1000000

具。而大型G系统则以迷宫的形式出现，进入核心后则会消耗必要数量的MS情报及ECAP(L)道具来制造MS，大型G系统点整个游戏里约5个。

特别提示 因为本作地图完全依照真实世界地图制作，7市图大家在地图上寻找路线时，当然不可能精确到完全一致，只是指出大致的一个方向。这里将连载的地图出版社94年发行的世界地图《亚洲中东部》作为本攻略做出的贡献。

Guide 流程攻略

战争总是给战地带来惨痛和先烈的人民上，在地球经历大破坏之后，人类文明的70%都遭到毁灭性破坏。幸存下来的人们只好在各地聚居，努力重建家园。主角与福里茨原本是孤儿院里的孤儿，在一次战争中，暴色的MS出现毁掉了孤儿院，他们现在精神支柱的老师在战斗中牺牲，只有他们两人幸存了下来。

现在又是两角自由战争的时候了。敌人不过是一台ZAKU，干掉后可以得到一台ZAKU。从迷路的山丘，回到神秘阿诺玛和德威，会得早。“マリの紹介状”前往マリのエリヤ进行四角起爆战的门，马吉交给马吉后接到游戏里第一个任务。

迷宫

●土曜朝 7時~8時半迄 フォーク
マタ・プロトタイプが、ガク
●本夜は、マシガン、ザタルニ、リナ、千鶴氏
- 0 無名二輪車 リナ・マリル
●6月5日、ザタル、マシガン

果然是第一个迷宫。基本不怎么难。要注意找地图上绿色的点。那是一个闪光的恢复点。可以恢复MS的HP还可以SAVE。在迷宫里。一定要先找SAVE点再图穷之进行探索。这样会省去很多不必要的麻烦。迷宫尽头有一把门。需要电子钥匙开门才能进去。里面1的门钥匙是EOP (L) +ザクII強化型の情報×30。L3的门开后是サノバの情报×50+EOP (L)。都是能增强机体所必须的道具。不过不论是L1还是L3的钥匙都需要过一段时间才能拿到。大家记住拿到钥匙后回来取就可以了。BOSS是ZAKU2。打败后主角会救下一个女孩伊莉。

此时回到アメリカ找司令员，会接受解放绿野之情的任务。此时先去村子最北侧白色官邸的2楼找博士，会得到「データベースDISC」。这样以后战斗过的敌人情报就会记录下来。

迷宫

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

位置太散在东欧东侧，这里有很多固定的战斗点，必须都打完了才能推进剧情发展。不过这里的敌人难度也一般。只是BOSS老虎算是比较强悍，好在神地匠勇暂时加入，他的勇士性能很强，打一个老虎不是难事。

战后面具男说自己是个アイゼンシュタイン(爱森斯坦)的人。与黑暗MS联盟交手。黑暗MS联盟正是杀死孤儿院老师的

组织 主角很高兴 也加入军队。不过神秘男只说主角可以去アイゼンダラード找帕那离开了。西村子アムダエリア赞成后得到奖励，就可以和这帮说拜拜了。从绿野之塔走出去，往东南一点就是军队的基地。这里的位置似乎是北高加索地区某敏感国家。把军队设在这里有什么寓意么？进去后得到的任务是扫清海贼。先去ポルトマレ（大致位置是巴亚斯坦海岸）。这里的商店展被袭击，所以商业活动已经基本停止了。都筑西村去拜访国王宫吧。位置是印度东海岸。啊。

富

● 要通国、トニル、ア、ブ、ント、リア、開通。
● HCSS、ノ、ク、ア、P、00、

通敵の排除有不少の用机。注意し、SAF点
时要用TP板整体力保证作战。アミドゾムの酸
素取市会把机区隔入酸状态（ACID）。此状态下

不仅在战斗中，就是在地图上行进也会消耗HP，因此战斗中一定要优先消灭HP。BOSS的防御能力非常强，要其全体攻击的话基本就完蛋了。但神明是个例外，这里就利用神明的特技「スーパードラフト」(ドラフト)，这个特技可以在一回合内全员防住所有子弹攻击，可以遏制敌人的优势。之后我方再格斗技能攻击就OK了。



完事之后ホ
ルトマレ,这
里开始出售制作
新MS所需要的
情报了。回军队
本部复命之后
就可以去军队东
北一点的G系统点里去制作MS了,50个情报可做
一个MS,但情报超过50个的话会直接强化机体的
能力。打个比方说,70个情报制作MS的话,机体
的能力会直接强化到B级。这里最好把ZAKU2强
化型做出来,因为这个机体就是夏亚用的红色彗
星,能力不错。下面的目的地是热砂之谷,位置
是西亚与北非的交界处,埃及的苏伊士运河与中
东的交汇处。

●重要語句 テグス、キック、ブ
ストダマ リーダー、ム
●重要語句 キック、ルンバ、升壇、口説
北シフト、ECAP、6、オナホ、アム
キック、ルンバ、山上の情話、日、オナホ
●Dance オナホ、アム、(Piano)

一进去就有一个MM开着高性能GMD机器，打败她后她就会加入。这个角色其实只是一个过渡情节，把所有的战斗点打完就算通过了。进入非洲大陆后向西走，在阿尔及利亚附近发现城堡（马下马山山了）。这里面有很多湿地的道路，有很多好道具值得探索一阵。西侧是路较深的地方有一间后有树的房子是长寿的家，和他对话后接攻打矿山的任务并给你地图，大概方位是在非洲南部的金脉附近。

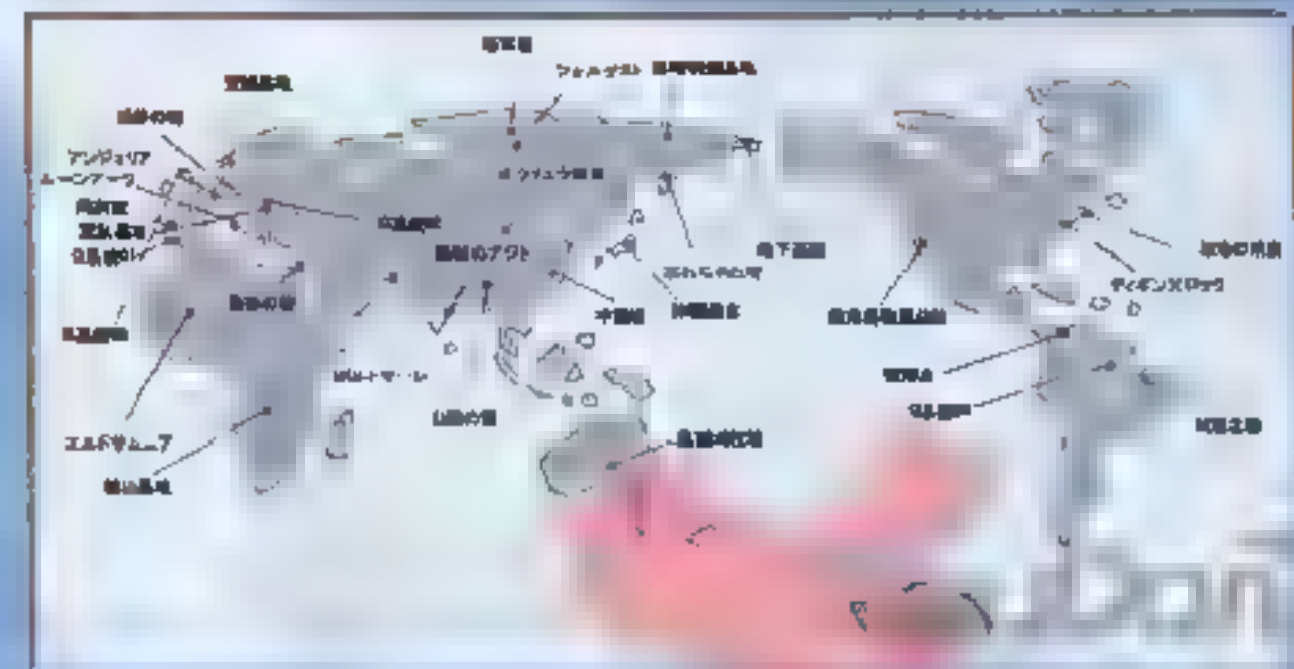
迷宫

[illegible]

这里道具也不少，别忘了拿。早也东面会发现开大翼的男人  被敌人抓住，之后会被敌人包围进行6连战。注意及时的恢复就可以了。大翼也会加入，虽然有点很紧迫，但难度也不算特高。要注意的是ザクチキ 总会招其余敌人加气，加一次气就长6，这点非常讨厌，建议优先消灭之。BOSS是0083望月长距离狙击MA，在基地东北尽头，狙击能力非常强，防御能力也很强。一样要用福里芬的特技  フォーブル 封住他的射击后猛K他就可以了。

打完后得知
新喀联盟已经展
开了对军队总部
的进攻，这不禁
庆幸赶紧回去
找爸爸，得到提
醒后火速跑回
大本营，得到救援，此时基地已被敌人包

敌人全是黑暗系的MS、*ダークガード*、*ダークザク*、*ダークノユ*、*ダークボム*、*ダークザク*。只要注意要友就没什么问题。尤其是军队的女军官能力也不弱。打完这一段后她就会离队，不用白不用。冲破两道门后敌人的大部队会援杀到，此时面真男乘一台高达出现，将敌人全灭，解了司令部之围。战斗后总司令要嘉奖主角，这时就要到司令部以前不让进的北部点，因底居住区和总司令部里好道具非常多，慢慢探索足了再进到总司令部里去见司令。又能得到很多道具。出来后回驻地大楼见面真男，他要主角一行去调查空城的异状。但黑市是需要黑市卷才进得去的，无奈只好回一次黑市牙就是开始的冒险冒险。她会给你一张黑市卷，以后被杀



■ギガンテ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
270	2	128	57	80	8	7x3	ナックル(123、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金100 ※サブウェポンナックル入手後						

■メスナイバ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
60	2	78	50	70	8	4x8	ナックル(78、0)
入手時期	ヴァンガード加入后						
情報提供点	アイゼン・グランド 金20 ※サブウェポンナックル入手後						

■ハイザック

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
115	2	87	60	75	8	4x5	ナックル(87、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金140 ※サブウェポンナックル入手後						
初期装備品	追加ウェポン						

■ペンギン

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
340	2	151	84	100	10	8x5	ナックル(151、0)
入手時期	ヴァンガード加入后						
情報提供点	ペンギン・グランド 金40 ※サブウェポンナックル入手後						

■ダズルマシ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
270	2	141	5	114	11	8x8	ナックル(141、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金140 ※サブウェポンナックル入手後						
初期装備品	追加ウェポン						

■ゲルグゲ強化型

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
144	3	69	73	40	6	5x5	ナックル(109、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金140						

■ネズ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
850	2	28	71	14	83	5x5	ナックル(126、0)
入手時期	ヴァンガード加入后						
情報提供点	アイゼン・グランド 金50						

■リ・クダスマス

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
1078	2	150	98	71	71	6x5	ナックル(150、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■セクセイ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
105	2	92	84	110	14	5x5	ナックル(102、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金155						

■FAX・ダム

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
624	3	100	85	135	64	4x7	ナックル(120、0)
入手時期	ヴァンガード加入后						
情報提供点							

■FAX・ダム

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
1024	3	20	105	55	84	4x7	ナックル(120、0)
入手時期	ヴァンガード加入后						
情報提供点							

■ロク

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
180	2	137	80	108	26	4x8	ナックル(137、0)
入手時期	アイゼン・グランド 金120						
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■サントロウ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
45	2	88	15	174	216	0x0	ナックル(88、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■ンケイニング

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
110	2	239	80	59	28	7x4	ナックル(239、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■ダズルマシ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
144	2	208	15	216	205	5x7	ナックル(208、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■ネズ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
810	2	175	15	217	203	8x7	ナックル(175、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■ダズルマシ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
828	2	178	65	15	84	7x7	ナックル(178、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■ZZザザ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
880	3	198	175	125	126	6x8	ナックル(198、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■トコイセ

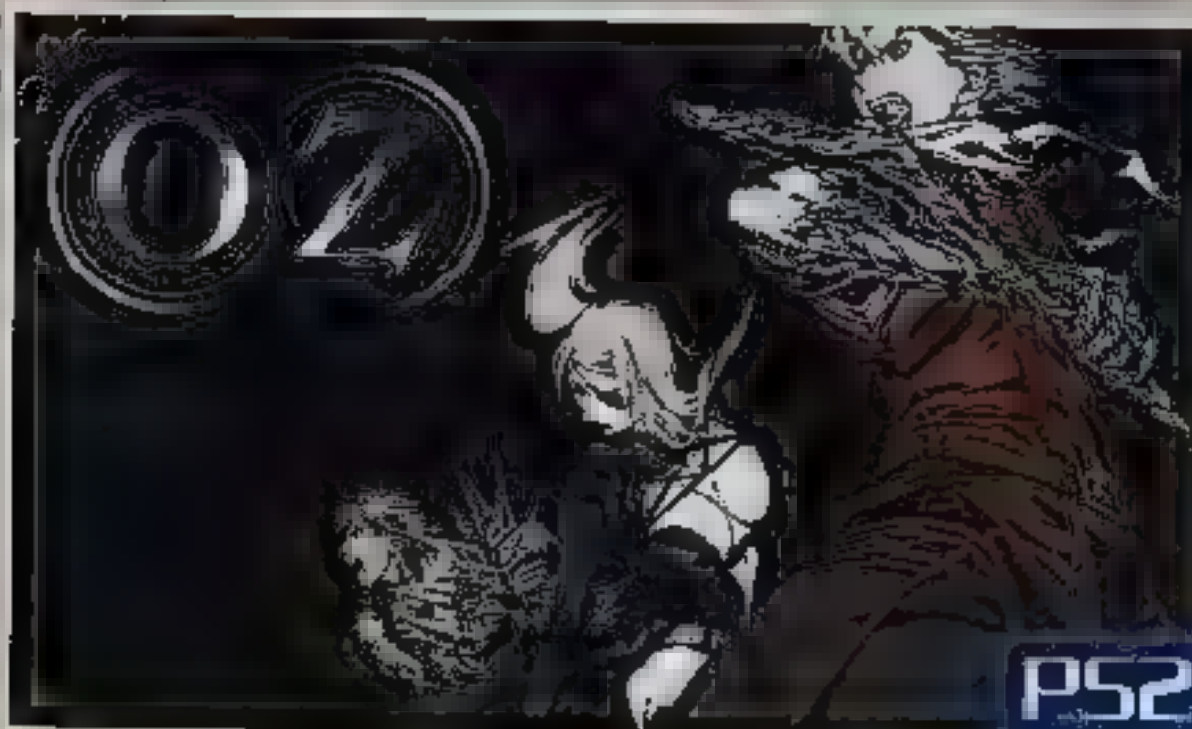
HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
634	2	214	113	60	234	7x5	ナックル(214、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■ザザ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
1424	2	103	89	102	285	7x7	ナックル(103、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						

■R・セシヤ

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装備格数	初期装備(攻撃力/EN)
1564	2	11	8	40	124	1x1	ナックル(11、0)
入手時期							
情報提供点	アイゼン・グランド 金120						
初期装備品	追加ウェポン						



KONAMI的最新动作游戏 一改以往的游戏方式,游戏的世界观也独树一帜:在这个世界里,尽管玩家的目的是拯救世界,但是玩家要打败的却是以往高不可攀的神,控制的也不再是个人,而是要操作三人团队进行战斗,如何控制好三人的站位,顺利地制造出必杀,将是对玩家的一大考验。也许刚上手时会对这种“踢毽子”式的系统不太适应,宁愿用普通攻击完成游戏。但是那样将不能完全感受本作的魅力。还是在熟悉必杀系统后,亲自感受那种三位一体,精密计算后释放必杀成功的快感吧!

□文/周 龙马

P52

本刊译名: OZ

平台: PS2

发行: KONAMI

定价: 49元

类型: 动作

DVD ROM

人数: 1人

语言: 日语

地区: 亚洲



操作指南

十字键	方向	L3	移动
圈	召唤队员	R3	调节视点
叉	跳跃	START	暂停
方块	普通攻击	SELECT	开关地图
三角	必杀攻击	前+方块	破飞攻击
L1	防御	后+方块	挑空攻击
R1	锁定目标	R1+叉+L3	闪避



必杀揭秘

最初接触本作可能会很难上手,因为本作必杀的设置与众不同。因而掌握必杀将是过关的关键,下面将介绍必杀级的积攒方法,以便诸位能更好地享受这款游戏。本作是二人小队的方式进行作战,将主人公假设为“发球手”,另外两人分别为“一传手”、“二传手”,首先以“发球手”连击将目标击飞,离目标近而且未攻击其他目标的队员充当“一传手”将“球”击到并传递给“二传手”,“二传手”会连续击打目标并将其击还给“发球手”,如此循环往复,必杀槽将不断增长,直至积攒出LV1必杀。所以在攻击目标时一定要注重三名队员的位置,如果有队员在攻击其他目标或在此处,可以使画面快速切换,加速积攒出高级必杀,必须注意“一传手”传递后目标的落点,需要多加练习,另外必杀槽的增长速度与攻击次数有关,因此还需要注意让队员轮流担当“一传手”的任务。当主角、莱恩、阿露米拉三人一队时,主角一套连招后敌人传给他们二人谁即无所谓,一般都能积攒出LV1必杀;当与阿露米拉和歌歌组队时,还需要先把目标传给阿露米拉,再由阿露米拉传给歌歌,否则攒不满LV1必杀槽。这两种方法积攒LV1必杀是为了让主角“发球”后可以立刻直接攻击其他敌人,或者把敌人群中等级最高或必杀,不用再计算目标的厚薄。其他积攒必杀的方法也多种多样,用最适合自己的方法创造最高评价吧。

队队员,这次行动的目的是用这颗树的儿童,寻找所谓的“神之子”。为了报答主人公解围之恩,阿露米拉加入成为正式伙伴。

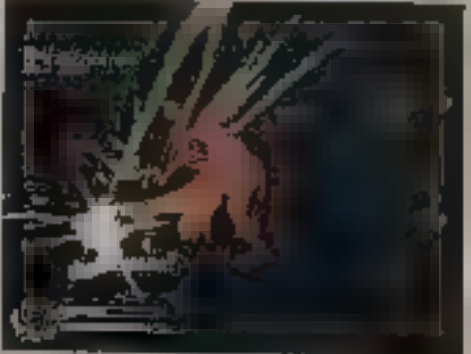
BOSS战

BOSS在战斗开始时,有极为精密的防御,如果不做防御,先使用L1防御住BOSS攻击,利用这段时间进行反击,BOSS释放必杀时,要利用闪避先躲避,然后等BOSS落地时贴身攻击,需要注意的是在中间的并要留意躲避,不要被BOSS击中,如果BOSS被击中,还是让自己被打,这样身体撞击BOSS时能受到伤害。

第二话 叛逆之剑

一路过关斩将赶到会合地点,可惜还是晚了一步,多多西与同村其他几个少年被神内的人抓走,只留下神内人员的BOSS架那阳阻。战斗胜利后,同样将某物从神的操纵中解救出来,愤怒的他决定独自去找神讨回公道。不过经过阿露米拉劝说后,莱恩正式成为伙伴,三人决定一同闯进神殿。

过关要点:本话一开始阿露米拉会作战斗万能的讲解,已经熟悉系统的话可以选择第二个选项。尽量先用非路将人打晕击飞,阿露米拉会继续攻击,听到阿露米拉喊主角名字时要计算好敌人落点,在敌人落地前继续攻击,利用这一系统可以攒出主角的必杀,用必杀击败敌人,获取的黄色魂会按比例增长。尽量多用必杀杀死敌人吧。注意最好先击倒绿色近身攻击的怪物,否则会打断玩家的连续攻击。“梦天的碎片”在结局场景中,攻击枯树下面草后即可。



第一话 觉醒



在一切被神所支配的世界,神帝使者袭击了主人公非路所在的宁静村庄。非路和妹妹多多西约定了在深山会合后,独自一人返回村中营救其他的村民。战斗前非路的宠物小猫多多西会化身为一把大剑,与非路并肩战斗。与被神操纵BOSS战斗胜利后,BOSS恢复自己的意识,原来她名叫阿露米拉,是身为卡提那神族后裔的OZ小姐。

BOSS战

BOSS的莱恩拥有超高体力和恢复攻击力,但身体是脆弱的。非路在正面攻击时,阿露米拉会跑到后面,被阿露米拉命令攻击出后,阿露米拉会跑到前面,阿露米拉会攻击BOSS,如果阿露米拉攻击BOSS,阿露米拉会攻击BOSS。

第三话 圣域

渐渐接近了圣域,阿露米拉的变身越来越强,神的仆人数目也越来越多。阿露米拉冷静分析后,得出结论:这些神仆是因为非路的威胁,因此聚集起来攻击非路这一结论。在阿露米拉和歌歌下,莱恩的援助下,化身为武器的多多西帮助下,非路坚定了向神发起挑战的决心。

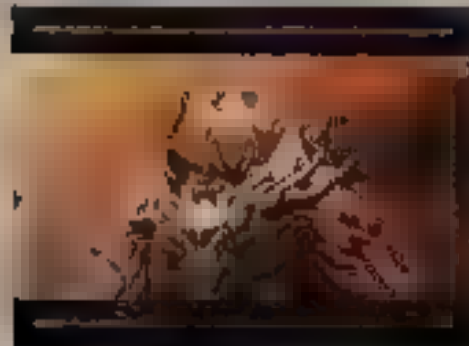
★过关要点：从本话开始，玩家可以收集黄色精灵之魂合成提升能力的物品和紫色物品，也可将没用的装备物品分解，不过分解只能得到原值的一半。在此话以先合成一些提升能力的物品，对以后的战斗会有帮助。也许是因为人数稀少的缘故，本话的敌人数量较少，尽量多用必杀技和评价。有些站在高处的敌人用非路是攻击不到的，可以让阿露米拉跳上去或者索性不予理睬。本话的“英知碎片”在BOSS场景对面，右下场景的宝箱取。

BOSS战

本关的BOSS防御力高，血量多，以普通攻击力用普通攻击对它根本不会造成伤害。使用必杀技攻击它的本体，它还会一招类似魔牛头的地震，范围对周围一定范围造成全体伤害，不过它必须会暂停一段时间，利用这段时间赶紧召集队友一起跑到攻击范围外或者提前躲避。

第四话 御使长

终于到达了圣地，但是这里到处是荒凉一片，完全感受不到生命的气息，因为在这里布满了吸取精灵能量并输送到神之城的结界。非路当然不能坐视不理，毅然决定突破这名为圣地实为邪相的场所，并解除其中的结界全部击破。



击毁全部12个结界后，BOSS威提斯登场，知动的非路立刻动手，可惜由于是卡理那种族后裔，受到神的束缚，所以根本不能战斗。关键时刻精灵的力量发挥了效力，恢复了二人力量。因而威提斯也怀疑非路就是目前寻找的“神之子”。

★过关要点：本关要求玩家将地图内全部12个结界击破，但用普通攻击无效，使用必杀技才能将其击破。不打碎结界敌人的杂兵会不断出现，互相杀复活，杂兵也不能得到灵魂，否则是个打钱的好地点。从地下钻出来的怪物需要注意，它们会钻出复活，攻击速度也很快。从地下钻出破坏第11个结界的怪物我在一周目时击破，但可惜只得到了一些灵魂和补充一点体力的绿魂。“英知的碎片”在一进口不远处的石台上，非路是上不去的，要等第六话出现白中模式后用阿露米拉当队长才能拿到。

BOSS战

威提斯攻击速度很快，攻击速度也很快，使用必杀技攻击时威提斯会快速反击，否则被他反击到可不是好玩的。最好他召唤出的杂兵只有2个，先解决掉两个杂兵后再集中力量攻击威提斯就轻松了。

第五话 忘却的新禧

非路一行终于到达神殿，这个神殿最初是人类为迎接神的降临而建造的，但可惜降临的却是邪神，人们发现为时已晚，只能远隔这建造一半的“神圣场所”。此神殿也被神用来作为关押俘虏的场所。

★过关要点：本话的光线比较昏暗，玩家需要仔细观察周围环境，注意远程攻击的兵种，另外新出现的大洋兵的远程攻击也很强力。还有一些远程兵种身在高空攻击不到的场所。地图上有很多小房间，屋子里面有各种做出的怪物、魂物品和陷阱，“英知的碎片”也在其中的一个屋内，千万别忘了。总体来说本关难度不大，再加上物品和灵魂，可以作为初期的“打钱关”。

BOSS战

BOSS威提斯攻击力高，血量多，以普通攻击力用普通攻击对它根本不会造成伤害。使用必杀技攻击它的本体，它还会一招类似魔牛头的地震，范围对周围一定范围造成全体伤害，不过它必须会暂停一段时间，利用这段时间赶紧召集队友一起跑到攻击范围外或者提前躲避。

第六话 新的顶点



爬上神殿顶点，终于见到了卡罗西和其他被关押的儿童。然而非路一入圣却立即被邪神所控制，并留下咪咪和敌人如鲁妮阻挡非路前进的步伐。双方剑拔弩张之时咪咪的一席话使非路疑惑困惑，原来他们认为非路很可能就是“神之子”，只是神制造的玩具而已。

★过关要点：一升的有一条路供你选择，最左边的路上房间里有“英知的碎片”。本话的杂兵强敌还是大洋兵，攻击力极强，靠它的核弹攻击较慢，杂兵数量众多，玩家一定要注意团队精神，尽量控制一下队友，免得他们去攻击各自的目标，影响必杀大技。

BOSS战

本关BOSS威提斯攻击力高，血量多，以普通攻击力用普通攻击对它根本不会造成伤害。使用必杀技攻击它的本体，它还会一招类似魔牛头的地震，范围对周围一定范围造成全体伤害，不过它必须会暂停一段时间，利用这段时间赶紧召集队友一起跑到攻击范围外或者提前躲避。

第七话 神之城

为了解救被关押在神之城的精灵们，非路一行将城中的全部结界破坏，此后咪咪再度出场，一场苦战之后，咪咪也被非路从神的束缚中解救出来。但是她却不能接受自己战败的事实，不能接受这一切巨变，不顾大家的劝阻，独自一人逃向城堡深处。

★过关要点：这话说最初出场的最低等级兵能力提升为遭受攻击后，正时间内自爆，因此我们最好是只挑一个打，拆出必杀后很快结界。我是用非路先连续攻击，最后一下时按圆圈长按格同伴，然后非路跑到结界边上再必杀，不过偶尔有同伴被攻击没能顺利拆出必杀的情况出现。路上岩壁里还会有飞鱼跃出攻击玩家，虽说掉血不多，但是也有烦人的，掌握好时机，打死其中的一条并掉落“英知的碎片”。



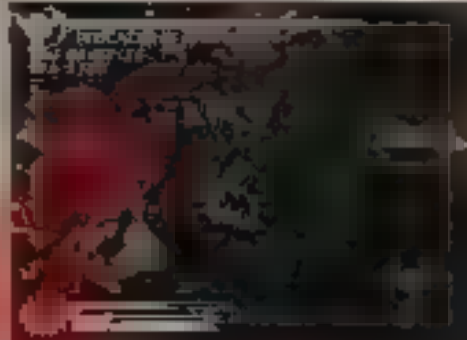
BOSS战

威提斯攻击力高，血量多，以普通攻击力用普通攻击对它根本不会造成伤害。使用必杀技攻击它的本体，它还会一招类似魔牛头的地震，范围对周围一定范围造成全体伤害，不过它必须会暂停一段时间，利用这段时间赶紧召集队友一起跑到攻击范围外或者提前躲避。

第八话 显现

消灭林后，等待非路一行的是更为凶险的战斗。传说中的神终于出现在非路面前，非路压抑不住心中的怒火，更为证明自己并不是神制造的玩具木偶，不顾一切地冲了上去。然而一直守护着非路的精灵们却在这关键时刻救回了自己的力量。其他两人也动弹不得，只能眼巴巴地看着非路被击落山崖。

★过关要点：本话的敌人又多又强，多用必杀技为好。除了杂兵和另外还有一种定点射击的狙击手，不过在它攻击前会在地面上显示出它攻击的位置，多看地面提前闪躲。在路上有一处聚集了很多大刀兵的敌人，最好先把那里的几根柱子和柱子上的结界会打断复活死去的杂兵。“英知的碎片”就在起始点周围的宝箱中。



BOSS战 BOSS的完满版是绝情还手BOSS相对容易太多了。它的攻击原理：普通攻击刺血慢，只有过肩的话可以刺到它的后脑，直接又击它的后脑刺尾巴，要它放火攻击，激光攻击时，防御者闪到攻击范围外单战，在它升空时攻击靠近身的玩家掉血，将在地升空时会做很长时间的准备动作，提前闪入就万无一失，要铁幕再打的话，需要利用BOSS召喚出的小兵，只要注意小兵的位置，甚至可以制造一些意外情况。

第九话 炼狱的彷徨

由于队伍不完整，所以难度也降低了，玩家们不会攻击玩家，但是会上身攻击被玩家带动范围。可以，把杂兵束缚在他们行动范围，必须提及的是墙上的话，陷阱，被根不舒服。“英知的碎片”在最后一个

第十话 玩偶

假才能重见光明。“嘎吱的碎片”在

BOSS战

三个能力超强的BOSS同时出现，三个人聚集在一起，这样的场面非常罕见，也是难得的对战机会。有机会要一击而溃，为莱恩尽管移动比较缓慢，但是受他的防御意识很强，经常能及时躲过玩家的攻击。因此应首先以何塞米拉为突破口，消灭何塞米拉和打退欧狄西奥多，只需要使用传统战术“两面夹击”即可。切记千万不要三个人聚集在一起，平时恐怕很难见到用着，如果不幸被击落，千万不要气馁，要赶快站起来，趁敌人被击退的时候，配合队友重新攻击。

第十一话 复苏的意志

五年后，被任务失败，阿雷米拉和莱恩后日嫩嫩，让人和威廉斯三人组成的是路的实力，一路上自然是畅通无阻，常以人差。

Figure 1

Boss战 本关卡的BOSS是条多足的蠕虫，玩家需要先攻击它的双爪，即可打破连接它的身体，从而摧毁它的身体上它的背脊，最后击碎它背上的三个光柱，解除它的囚禁状态。之后可以利用它吐出的小铁块做武器，来摧毁以BOSS为目标的敌人。要注意计算好时间，因为BOSS在血量低的时候会进入狂暴状态，即上去除了掉血没动的奖励。

第十三话 伙伴

★过关要点：感觉本活的难度又上了一个档次，敌人的兵种搭配可以说是完美之极，再加上各种陷阱的配合，稍不注意就会集体阵亡。山路上的杂兵可以不打，用必杀将石头砸碎后有“英知的碎片”，没把握的话还是先杀上山顶，以后再回来取吧。本活以后的各活可以选择队长，收集足够的道具后BOSS战时会以OZ姿态（变身，出现。

Boss战 在Boss战时，Boss的HP被杀到一半时，Boss会飞到空中，不断发射技能攻击，根本不用管地上的攻击指示点。下梯之后Boss会再次下梯，让敌人继续攻击。要做出伤害Boss落地后，玩家需要利用攻击技能攻击Boss，Boss血量会不断减少，直到Boss死亡为止。

第十三话 崩溃的幻影

★关键点：新出现的幽灵不会攻击玩家，也不会让尸体复活。但一旦被玩家攻击就会自爆。万一不小心砍上了应立即闪避，用必杀砍到了却反能让他们头顶光环正式升天。白色的石头巨人皮糙肉厚很难对付，而且跳起来还会使用地震攻击。还是先用小的杂兵积攒必杀后再攻击它吧。■“英知的碎片”就在左边的传送点。

Boss战

第十四話 玲宮

曾。情急之下，阿村的一名小女孩无意间说出了多罗西并不是非路亲妹妹这一隐藏多年的秘密，阿雷米拉也非路失踪的卡因极为相似，并推测着二者间的联系。这时狼人们姗姗及迟出现，并解救了众人的燃眉之急。

★过关要点：杂兵战的要点是破坏幻影制造器，破坏之后会发场区域的幻影会全部消失，因此要把“破坏”放在战斗的第一位。“灵知的碎片”进入左下的传送点，打败在道路上的箱子即可。

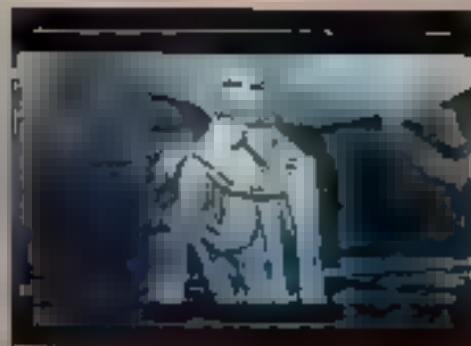


BOSS战

难以想象的简单，不断攻击BOSS的虚影并不能使BOSS掉血，但会使其甲壳裂开露出红色的肉，玩家需要不断攻击红色的肉，只要受到一次攻击红色的肉，甚至可以用它来制造幻影，BOSS会随机攻击和回避攻击，注意回避就没什么问题了。

第十五话 暗流的尽头

在暗流尽头等候众人的是OZ最后的队员威提斯，被神操纵的他并不理解众人的目的动机，仅仅提为神的命令而战。将其击败后威提斯觉醒，至此OZ小队成员已经全部控制了神的傀儡。威提斯恢复意识后并不像他人一样愤怒或迷茫，只是把仇恨深深地埋藏在心底，静静地提供了非路所需要的情报，并希望非路一行能去调查水的结界。因为在那里刻出着神的记忆。



★过关要点：在水中行动会变迟缓，应优先消灭那些远程兵和，另外最低等的杂兵也升级学会了冲刺，经常会很差，也是打断玩家积攒必杀的一种好手。至此最后一个谜题时，先让空中的兵兵消灭，因为其中一只身上带有“灵知的碎片”，否则消灭石头人后它会自动消失。

★过关要点：威提斯能力不强，可惜智力好像有点问题，在玩家使用必杀技时，他总会站在它旁边阻挡，BOSS的攻击力不强，但会随机攻击和回避攻击，注意回避就没什么问题了。

BOSS战

威提斯能力不强，可惜智力好像有点问题，在玩家使用必杀技时，他总会站在它旁边阻挡，BOSS的攻击力不强，但会随机攻击和回避攻击，注意回避就没什么问题了。

第十六话 报复与赎罪

到达水之结界尽头后，看到了神被封固的记忆，众人各有感触，并依稀明白了神的秘密。然而刚刚留下的水却却转瞬间复活，再一次挡住了众人的去路。千钧一发之际，一为向神复仇，二为将牺牲在自己手下无辜者赎罪的风提斯投下了水神的攻击，并独自向神发起新的挑战。

★过关要点：本关要打破场景中四颗球才能使大水退去，露出前进之路，但千万不要过于急躁，以免敌人数量增多。“灵知的碎片”在最后一个谜题的水中高台上，可惜只有一次机会能跳上去，不行的话以后再回来拿吧。

BOSS战

将BOSS周围的水球击破后才能接近BOSS本体，但不要让它乱打，因为它有用尾巴回弹的招数，如果BOSS进入地下，不出击，则“浮出来”都有红血条，多看地面标着点吧。

第十七话 虚无的侵蚀

非路一行前进的道路越发艰难，身后也出现「紫色的液体」，它不断地吸收着前方的一切，众人只得以最快速度向前冲刺。

★过关要点：本话是考验玩家操作的，前面大量的杂兵干扰，后面游荡的毒，还必须要将杂兵调光才能继续前进，千万不要被虚渴吸进去，掉进很多，消灭杂兵时优先消灭那些原地不动的远程兵，可以节约点时间。

BOSS战

BOSS防御高，攻击低，用普通攻击几乎不造成伤害，因此要利用集气积攒伤害，要小心的是它会攻击自己召唤出来的杂兵，而且是一击秒杀，所以要以杀鸡，一定要尽量离它远一点，它的身体攻击不容轻视，当三人体力都不多时，可以等待主角放掉毒攻击的内置，将其他两人杀死还魂，将力能多时再全力进攻。

第十八话 纯洁的供品

一路披荆斩棘的辛苦终于得到了回报，战胜山顶上的神后，非路终于救出了多罗西。然而事情并未就此完结，只有将最终的神解决才能迎来真正的和平。

★过关要点：山路上会出现一些蜘蛛怪，它们会同时攻击我双方，消灭杂兵后可以无视这些蜘蛛继续前进，在屏幕上方会显示出击败蜘蛛数，目前还不知道其中蕴藏着什么玄机，在薄纱尸体的路上，将左边尸体破坏就可得到“灵知的碎片”。



BOSS战

BOSS的攻击力不强，但会随机攻击和回避攻击，注意回避就没什么问题了。

第十九话 最后的请求

随着一阵悠扬的歌声，最高的神神之王终于现身，多罗西也化身为神，但在非路发目内心的西映下，多罗西恢复了原状，但是阿雷米拉却成为二人也因抵抗神的力量而筋疲力竭。依靠着精灵的力量，人奋力将神之王击败，粉碎了神不可战胜的神话，可惜阿雷米也因用力过度而彻底消失，留给非路的一向无尽的回忆。



BOSS战

面对最终BOSS之名的BOSS，第一道道的挑战是它的冲击力，但是在发动之前会有一般性的攻击，所以要先攻击和躲避，再开始挑战。

第二十话出现条件：完成前卡因（前16话评价A以上出现）

通关奖励：灵知的碎片

BOSS战后奖励：

完成第三十五小队任务（收集到神王的碎片）自动出现。

推荐物品：在多多处合成提升能力的物品不用说，此外推荐装备物品中价值一万的“治愈护符”，队长级角色因为能吸收它的特性，可以迅速恢复体力，更胜参加战斗。





作为TECMO招牌系列的著名惊悚AVG“**刻命馆**系列”的最新作终于登陆PS2平台。自从1996年TECMO推出了第一款“刻命馆”以来，就以另类的惊悚元素和利用陷阱杀人的刺激感引起了众多玩家的关注。而后在1998年和1999年Tecmo顺势推出了《影牢》和《苍魔灯》两款革新的刻命馆系列，作品中突出的异类风格和继承风格的恐怖元素立刻成为了当时业界的热门话题。而本次登陆PS2平台的最新作，便是《影牢》的续作——《影牢2 Dark Illusion》（而后概称影牢2）。

FORM	205	11-11	2423
TIME	11:10		11:11

宋初度僧的恩賜制度

Figure 4 consists of four panels, each showing a map of the study area with the spatial distribution of a principal component. The maps are labeled (a) through (d) in the top left corner. Each panel includes a color-coded legend on the right side, indicating the range of values for that component. The maps show the spatial distribution of the first four principal components (PC1, PC2, PC3, PC4) across the study area.

馬克思對世界經濟人的研究與關注，集中於對資本主義的批判與對社會主義的闡述。正如馬克思在《資本論》第三卷中論及世界市場時所說，「世界市場是資本主義的命脈，是資本主義的起點和終點」。馬克思認為，世界市場的形成為資本主義的發展提供了廣闊的空間，但同時也暴露了資本主義的內在矛盾。他認為，資本主義的生產方式最終會導致生產力與生產關係的矛盾，進而引發社會革命，建立社會主義社會。馬克思對世界經濟人的研究，為我們理解資本主義的運行規律和社會主義的實現提供了重要的理論基礎。

第六章 残留的道路



80

Page 1

Page 2

Page 3

Page 4

最终作战策略：开斋之后的敌人是战士与枪骑士的组合，避开战使殿直点点击杀黑猫；直接按照图中所示（图8-10）放置陷阱：按顺序击破虎钳、红色为铁针坑、绿色为隔石的神具与顺序击破。原地等待战士自己后退或重击杀掉战士之后，期间改变陷阱种类与位置，按黑红色的铁球。

与刚才一样，将枪骑士送入后方的陷阱（如图8-11）。效果能出朋友们欣赏吧。之后的武士与巨兵近距离组合都是讨厌，陷阱原地不动，在下面迂回该敌后迅速上楼梯（图8-12）和刚才相同，期间击破，之后迅速跑进桥下躲藏，耐心等待黑猫的快攻后，同样的陷阱，同样的顺序，可作的白兵估计还没有看见公主，便已经饮皇血了。在中断剧情之后，我们迎来了第一次的BOSS战——黄内刺，首先先不要着急进攻，等待随后而来的神官到来之后，按照图中布置但雷身陷阱（图8-13），陷阱为红铁钉，重虎钳和绿铁球，首先秒杀神官，之后，我们来到好的面来黄内刺了，我们不要变动陷阱。

黄内刺，但在两个夹住的神官结合正好克制住了他，上楼梯不断来回观察，等到其更利时，迅速提前开动红陷阱，之后蓝、绿顺序发动，如此重复，就能

第九章 毀天之路

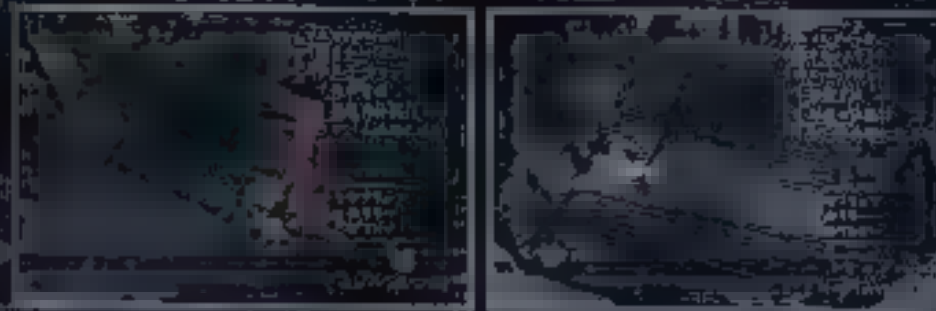


在《钢铁雄师》系列游戏中，我们曾领略过无数士兵被砍成两段的惨状，更曾为那伊萨赫鲁特古城、蜘蛛洞或圣卡塔里娜教堂遭受骑士团长命夺来的战战心惊。第九章的战斗场景为整个游戏中的顶级地图。在开垦剧情之后，我们的战事将转移到第三个场景——古城，而新地图的场景从古城的东关开始。刚开始面对敌人时，战士和弓手的站位，使我们在战斗中开始就处于劣势。

地图分为四部分：红铁针板、绿卵石。由于本章地形中双怪物出现的地方非常多，所以你可利用此线来引怪物时出来（图9-4）。第一部分是“红铁针板”本土，因此以本土与作战室为主要战场。不断调动对手，利用快捷的跑势，利用强化的跑酷当解是最佳击杀。但玩家也可以使用多种自行原创组合，将对手击杀。但要注意的是，中途剧情过完，地点切换为拷问所。当然，回到玄冥击杀还是最为省力的方法。就在楼梯上静静等待敌人的死亡好了（图9-5）。很快结束可第三波中会战，之后艾莉娅将身处于战局，按照原来我们所熟悉的楼梯版本（图9-4），单人挑战一晃，很快，第十章已经到来了。

第十章 渴望权力的人

● 2013 年 12 月 1 日起, 凡在《中国好声音》总决赛中夺冠的歌手, 都将获得由《中国好声音》总冠名商提供的价值 100 万元的汽车一辆。

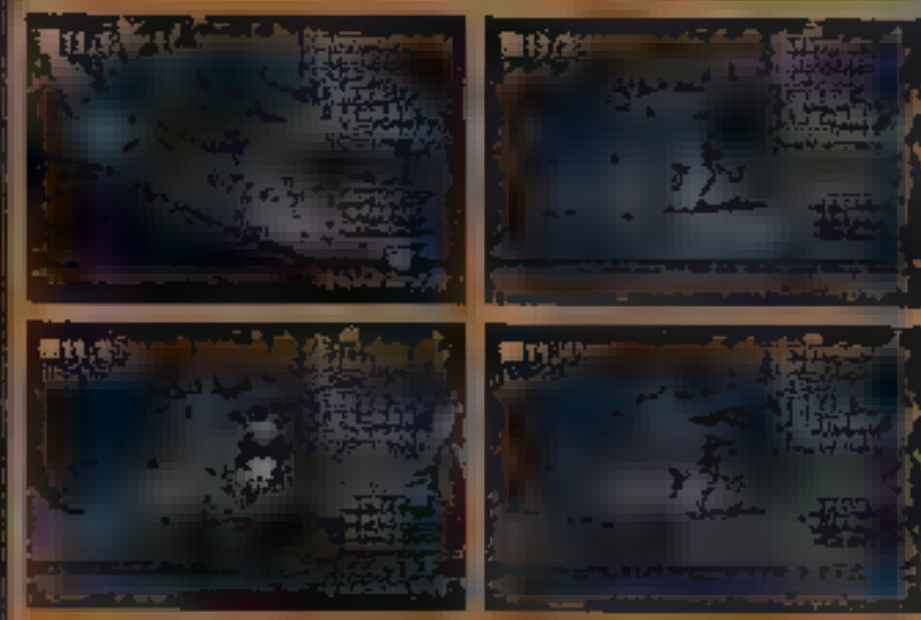


十季开始，生成过... 开掘剧情之后，你就不一定能够否
是空面，否则垂直衔接入循环结局。之后在女角屋开演时，对于机械梯的技术
咱们已经非常清楚了，那么就不再赘述，希望索蒙能组合出更有创意的陷阱组
合。需要注意的是，炸弹土星对金属板击无效的，所以要好好利用雷炮轰、滑炮
与岩石的组合消灭（图10-11）。而其他对手，别与九章关卡中情况相局，像注
意雷木士对地雷地刺免疫，蓝超游拉改为虎钳，重炮坦克的杀敌吧（图10-12），
而雷炮坦克的突进也要非常留意，对此已经研究

第十一章 母亲

據悉此次調查環境污染及伴之而來的社會發展野心的強烈而生於經濟的動機，即是新經濟事件的原因。此時動機是經濟，而非政治與社會的。這可與前次調查作一比較。

安卡与雷开盖之后，我们将该陷阱中的两名敌人全部消灭并拆散雷开盖与他的战友，制造出新的强大组合。战斗场景并没有真正开始，而刚开始要面对的，是战士与骑士的组合，一开始就是这伙下等货，不过随着雷开盖、科奥与尼娅为蓝精灵、红蜘蛛、黄眼石、将敌人正位引入陷阱后激烈交锋，局势一转，雷开盖与科奥从上方出现的阵地上，从下方出现，再决定性的暗杀者，附和由科奥先刺两位敌人后，迅速两姐妹位置更加靠近，科奥将与顺序更为有利的雷开盖地利，红蜘蛛与黄眼石，在包一回合前有人物的帮助下，而后同时科又（参考图11-31），而之后，雷开盖是先将雷开盖击退，同时雷开盖，如未遇雷开盖出现时间过长，于雷开盖能使单一而能轮转取回，雷开盖冲撞，保留雷开盖的陷阱，迅速将公主的位置调整到中心位置（图11-32）等待新的雷开盖，第一次陷阱成功成功，之后雷开盖改变陷阱站立点与种类，科奥与顺序分别为：雷开盖地利，红蜘蛛，直到裂伤也，在包围圈雷开盖时间与敌人位置最后之发得手，而最后的一击就更为简单，由于雷开盖的移动速度实在是太慢了，所以还是雷开盖玩弄雷开盖来雷开盖地利的死亡万幸。



蘭 花 的 語 言

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

[illegible]

中国人有句话说：对于一件事情不但要“知其然”，而且要“知其所以然”。想要成为真正的一闪高手，不仅仅要知道“怎么闪”，而且还必须研究“为什么要这么闪”。这样才能举一反三。奥活应查，本研究所栏目特别为大家送上这篇偏重于理论的文章，相信对于大家的一闪修炼一定会有所帮助。如果各位有自己的心得，也欢迎投稿。

PS2

本刊原名：《通信》

15

15

11

110

100

1.

7. p

E15

92

10

死生成败一线之间的究极一闪之道!

正是这种敌人攻击之前的一瞬间的相反动作,从而造成对敌人打击最大的效果。对于敌人攻击的偷袭”——这一定是大家早已有的。在武术理论中,就有所谓“先发制人”的道理。即使是在游戏世界,这也许并非是什么新鲜事物。很多格斗游戏中都有“Back Kick”系统的存在。一般指的是在敌人出招的过程中以比敌人更快、帧数更多的招式进行反击,达到“先发至后”的目的。并且对大部分格斗家的防者。在格斗游戏的王牌之作《街霸3》中的“Jab”系统也是这一理念的典型体现。Jab本身虽然没有攻击力,但是在成功格挡敌人的招式之后能够使得有利帧数,摆脱被动防御的局面,并且进一步对敌人施以反击。除了格斗游戏之外,这一理念也反映在其他很多动作游戏之中。如现实中的格斗角色扮演和超能力格斗游戏中也有类似的设计。而在众多的游戏中,将此类系统表现得最为淋漓尽致,也最为玩家们所津津乐道的,无疑是大作天与CAPCOM所出品的《鬼武者》系列。在《鬼武者》中,这种“在敌人出招瞬间进行反击”的系统还有一个响亮的名字——“一闪”。近期由SCE发售的《源氏》同样继承了最大的光荣。但是然,《源氏》在最大程度上借鉴了《鬼武者》的一闪系统。上周末刊曾经刊登了《源氏》的攻略,对于每种敌人的具体一闪方法做了详细的阐述。而本期将从理论层面上做进一步的探讨。除了《源氏》之外,也涉及到《鬼武者》中的一些内容,希望能对大家的“一闪”之路能起到一定的辅助作用。此外,在本期电击收藏光盘的《游戏成地》栏目中也收录有《源氏》击败敌人一闪的动画,敬请观赏。

一柄锋利的双刃剑

再分析一看，首先尊重了它的性能。其实无论是一内也好，Counter也好，Book也好，这些系统在发动时机、使用方法和技术细节等方面固然各不相同，但是它们的充快条件是一样的。那就是“在敌人未击的瞬间”受到敌人未击。这些条件也就无从成立，换言之，要想击破一内，必须先将自己置于敌人的攻击威胁之下。这就决定了它最大的弱点，那就是其两面性。成功击破的话就破坏的很大威力，对敌人造成巨大伤害。可是一旦失败，而失败的惩罚将受到敌人的重罚，说它是一柄双刃剑。因此，一内最大的弱点，也就引出了修S一内的另一个基本要素，要有良好的心理素质。正如它的名字一样，一内的特征在于是“一瞬间”，其固定周期只在九分之一乃至九十分之一秒的时间内出现。如果并不是几秒，无法做到绝对精确，不管如何苦练也不可能完全不变。因此，一内到底将击退敌人的攻击或决是再正是不变的条件。在发动时机，就必须以一瞬间的出来击破。但是心理素质，才是在战斗中

特殊的情况下。例如面对Boss，它们所攻击的力度比一般的敌人更高一些。如果一击失败的场所受到的伤害也会更大一些。又比如碰到自己的能力已经满格时可能将对手一下干掉。像《Sonic Overdrive》在这些情况下，如果没有稳定的心态遭害就。就要加倍容易造成技术失误。某些本来并不复杂的招式也做不好了。其实游戏中再只是游戏而已。高手的话受不了。Loop收拾再来一波。《Sonic Overdrive》再次有什么受不了的呢。在《鬼武者》的通关评价中，还有一个关卡叫作“一气呵成”，做的最不能差过关。这就更加考验玩家的心定了。试想一下，如果已经练习了几个小时，成功在望的时候，你全不会产生急躁的心态，而不能将注意力全部转移到游戏当中呢。因此，游戏中有一个字就叫做“淡定”，而淡定而能果却也并非那么难的事情。当然在这里必须再次声明，游戏只是游戏而已，我们并不要求每个玩家都花费大量的精力去钻研。CU有CU的玩法，LU有LU的玩法，不管哪一种玩法，只要能够让自己得到乐趣就是可取的。在这一点上，同样需要有一

制敌于未动之前

从本质上来讲，这款游戏就是一个“即时机”的消遣类游戏。从游戏的构成，也可以看出，这款游戏的开发团队，与《仙剑奇侠传》的制作团队，有着密切的联系。这款游戏，其作用主要是为玩家提供一个“即时”的游戏环境，让玩家在游戏中，体验到一种“即时”的游戏乐趣。这款游戏，其作用主要是为玩家提供一个“即时”的游戏环境，让玩家在游戏中，体验到一种“即时”的游戏乐趣。这款游戏，其作用主要是为玩家提供一个“即时”的游戏环境，让玩家在游戏中，体验到一种“即时”的游戏乐趣。

在条件反射的条件下，正常人的反应阈限在100毫安左右，而心身病人则可以上到200毫安。这是按标准刺激来衡量的。当看自己的反应阈限是多少时，按照标准刺激刺激强度为100毫安至150毫安左右，而病人则没有反应。你通过一万次的刺激，因为极少有敌人的一闪而逝会刺激你，于是你逐渐麻木了。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、电脑动画、电玩新势力、动感新势力、游戏世界、单机版

出版物好评热卖

大特辑 动感新势力全接触，角色塑造的辛酸，新作全收录狂潮 LOVELESS 这是我的主人，两大热门动画，两款高价珍藏，海报随机赠送。



动感新势力(30)

■定价: 9.80元

7月25日出版

一年一度又一本掌机典藏本，GBASP 珍品全收录，索尼 PSP、任天堂 NDS 主机软件完整解析，权威详实，随机赠品 PSP 手柄或 NDS 主机。



2005标准掌机典藏

■定价: 24元

上市热卖中

两张音乐 CD 收录柯南开播十年经典歌曲，云雀了仓木麻衣、爱内里菜、ZARD 等大牌歌手及乐队，赠品为珍藏柯南周年纪念徽章和特制收纳盒。



名侦探柯南主题歌精选集

■定价: 22.80元 极少量

上市热卖中

动感新势力系列第二辑，收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV，真正DVD品质，附赠火影头像及神秘礼品，豪华外包装，满足珍藏。



动感新势力钻石DVD

■定价: 24元

上市热卖中

4月2日第一版火爆上市抢购一空，互动DVD，经典生化系列双CD，高画质现代的LEON，饰，附2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。



生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价: 25元

最后邮购机会

大热销 表里银电镀，银光闪闪，雍容华贵，皇家权威机构认证，为国内动漫周边极品，铝盒上有特别的大红铜烙印，限量发行。



银時計至尊豪华版

■定价: 90元 极少量

只限邮购

国内第一套动画DVD/MTV，真正珍品，附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵，第三版上市，该出手就出手。



动感新势力白金DVD

■定价: 24.80元(第二版)

上市热卖中

游戏业热度与人气一起升高，但提供休闲空间，企划星球大战和华彩年代，重大游戏龙虎斗，奇幻传说OVA等15条大作快意欣赏。



电玩新势力(46)

■定价: 9.80元

7月中旬出版

电子游戏软件	
2005年第1-18期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、28-37期	9.80元
电玩新势力DVD	
33-35、38-46期	9.80元
银時計至尊豪华版	98.00元
电软十周年纪念金币套装	149元
名侦探柯南主题歌精选集(少量)	22.80元
电新蓝宝石MTV(少量)	9.80元
动新2004年合集(下)	50元
动新红宝石MTV	9.80元
游戏的设计与开发	50/57.00元
机动战士高达SEED嘉年华	已售完

邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者:哇! 1元钱?! 我买100个!

次世代:别急,只要买以下四种图书中的一种,再加一块钱,就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢!

读者:真的! 6折+1元……邮费包装费呢?

次世代:全免

读者:太疯狂啦! 我马上去邮局汇款。

次世代:这是暑期库存大优惠, 先到先买, 售完为止。请注意下期杂志信息。

金色陆行鸟



原价: 19.80元
6折: 12.00元

时间: 即日起至售完为止

暑期



加 1 元 !!

收藏寂静岭



已售完
停止邮购

SILENT HILL

少量库存, 先到先买, 售完为止。

标准掌机典藏 2003

标准掌机第一弹
两册附录掌机迷必备

原价: 20元
6折: 12元

大疯狂

游戏创造

制作案例精选
《仙剑奇侠传》开发纪实
PS2大作《Jak & Daxter》制作揭秘
网络游戏经济研究
网络游戏行为和玩家行为分析
武侠小说与游戏
从角色扮演到动作游戏的思考
“推游戏”与“掌技术”
超越三角形时代
设计心得
永不间断!



原价: 18.50元
6折: 11.10元

生化危机4完美体验典藏

不同于第一版！**第二版**
暗黑版特制
LEON 吊饰

第二版 少量库存

第二版 少量再版
最后邮购机会

只要有遥控器

我也一样可以玩生化4！



生化4互动DVD特典另外附送

生化系列精美全彩互动手册

Leon专用合金吊饰一款 (含挂链)

生化音乐编年史精选CD两张

1DVD5+2CD+手册+礼品

仅售25元

郵購時請註明： 生化4美國

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011

联系电话: 090-64472177/64472180 | 邮资免取

《电新DVD》VOL.46

电新DVD

VOL. 46

心动超值价

DVD+CD 9.80

The Only Way to Enjoyment!



《尾之声》

达人道场

《星球大战》

「骑龙者」

上市热卖中!

全CD收录

名作放映厅

幻想传说

OVA

金曲MV

特别企划

《星球大战》

华彩年代纪

奥涅能力3
杀手7
OZ
重装机兵
战国BASARA
影之心
零：刺青之尸
伊莉斯的工作室
永恒的玛娜2
源氏物语
《头文字D》
赛影电影花配

《星球大战》华彩年代纪 / 《幻想传说》精彩OVA / 《尾之声》音乐CD

百分百时尚动画音乐资讯

全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2005年8月号(总第30期)

ANIME NEW POWER

动感新势力



CD+CE

全金属狂潮TSR

■联手两大人气新作动画最速报道

LOVELESS&这是我的主人

■两大特辑包含时尚动画新作

桑岛法子

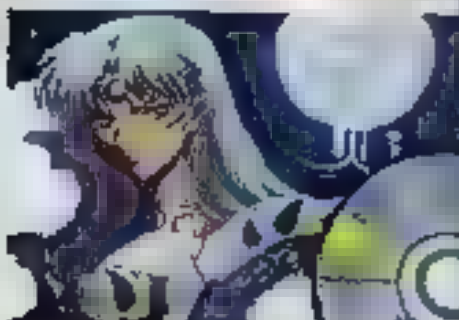
■最新人气声优

30
ALL ANIMATION
9.80RMB
AUGUST 2005

动画声优全

帮你了解动画角色灵魂塑造者们

7月25日全国上市!



**精选动画歌曲
十五首收录!!!**

CD+DVD+海报五合一



两款折展海报随机赠送

游戏乐趣 完全发掘

绝对
隐藏

秘技天地



我很快地打开了机路。毫无声嘶地就透了自己早已准备好的“四指轮转说”。之后的操作省略。随后不久。透在屋外都可以听见儿入的惨叫与痛苦和惨叫。而透就是某人的哭泣与惨叫的交杂。终于器死地是机路被弹出外后。透家在抽心中悟出了一个真理。就是为求母的不惜手段与新路等地他人相比。还是母求来的坦途快活。但是世间万物阴阳相对。利弊各现。你退退。必有一无。无有一无。更不丁是透落下骂名与道路最好的。 (透 忍忍)

PS2 源氏

在往六波罗殿的途中，必定会遇到两个穿黄色衣服敌兵(一般有5个人)，每人身上有天板石1个。反复进入该场景，就可以无限的到天板石来升级攻防。条件是只要不发生别情任务就可以。在游戏中得目的和困难(不能升级，不能买道具，不能改造)的难度下也可以用。 吉林 穴天風人

PS2 永远的幽游白书

鬼虎出现的方法
相信很多玩家在通过了浦饭南、飞影篇和藏马篇之后还是找不到最后一名超级角色——烟鬼吧。现在公布这位大叔的出现方法
魔强统一战浦饭南最后一关和烟鬼大叔对战的时候一定要故意输一场，之后会有CONTINUE的选择，之后再战胜他，这位超级角色就可以选择使用了。大叔的威力与速度都恐怖之极。如果使用他要小心自己的对手具人PK哦。 北京 SS

XB 功夫大乱斗

完整密技
在主菜单屏幕，按下并保持住左摇杆，然后输入以下按键(上、下、左、右用十字键输入)：
开启所有角色简介(BLARBORAWL)：B、左、A、右、B、下、右、A、白、左
开启目前可用角色的所有服装(BADBABY)：B、A、下、B、A、B、Y
开启所有关卡(LADYRADAR)：左、A、下、Y、右、A、下、A、右
开启所有角色(BAWDYBALLAD)：B、A、白、下、Y、B、A、左、左、A、下
开启所有小关卡、重播所用角色过关结局(BAYSAWAY)：B、A、Y、开始键、A、白、A、Y
开启角色 Candi Roll (LADYSDAY)：左、A、下、Y、开始键、下、A、Y
开启角色 Captain Won (LADYBUD)：左、A、右、下、Y、B、上、下
开启游戏中所有 permanent cheat (LUXURYLAND)：左、上、X、上、右、Y、左、A、右、下
开启四星等级难度的所有要素(A-1BRAWL)：A、左、左、B、右、A、白、左
开启角色 Bhee Ting (WALRUSBALDY)：白、A、左、右、上、开始键、B、A、左、下、Y
开启冠军模式(SLAYDAY)：开始键、左、

A、Y、下、A、Y
开启系列新模式(SLYSUBURB)：开始键、左、Y、开始键、上、B、上、右、B
吉林：周欣

XB 功夫大乱斗

暂停游戏：按住左板机，输入以下指令
防弹的 Crypto X、Y、左、左、Y、X
无限弹药：左、Y、白、右、黑 X
Deep Thinker：黑、白、Y、右、白、Y
Nobody Loves You (所有人攻击你?)：白、右、白、黑、X、右
开启 Fox 的升级装备：在太空船上输入“防弹的Crypto”密码时，一些升级装备的选项就会开启。 北京 刘畅

NDS 模拟瓦里奥制造

将《旋转瓦里奥》(GBA)和《瓦里奥》、NDS)一起插入NDS主机，然后开始《瓦里奥》的时候就会多出一个那个送PIZZA的小女孩唱歌的小游戏，而且这个唱歌可是全部都是语音的呢。第一次发现时，惊讶的很啊！ 天津 SKYWORKER
编者语：作为任氏的忠实fans，对其异想天开的开发灵感是充满敬佩之情的，这样的搭配秘技想来也只能在任氏的掌机中才可实现。

NDS 模拟人生

快速升技能
在提升技能的时候如果觉得过于缓慢，可以连击A键来加速。
Club Xzize进入法
在进入Club Xzize的时候，书写“bucket”后看门的就会让你进去了，而且只需要输入一次以后都可以自由进出。
Gramma Hattie的食谱
与Gramma Hattie的关系达到最大值时，能得到Gramma Hattie的一本食谱。
打开隐藏地点：
Club Xzize入口旁的垃圾桶 - 与Phoebe Twiddle关系值达到100%。
监狱海后的洞穴 - 与Detective Dan Da Mann关系值达到100%。
城市里消失的洞穴 - 与Ewan Watchmoe的关系达到100%。
旧货店旁前日的校车 - 与Giuseppe Mezzozito关系值达到100%。

电影院：吃店门背后的放映室 - 与Theresa Bulhorn的关系达到100%。 北京 MR BIG

NES MARIO网球

秘籍
プロペラヘイホ (变化型) 单打星星杯冠军
ハナヘン (守备型) 单打闪电杯冠军
ターゲット (准确型) 双打星星杯冠军
ボス・ワラン (力量型) 双打闪电杯冠军
隐藏场地
タタキキキスルコート，单打火焰杯冠军
マリオカラシココート，双打火焰杯冠军
(注：只要有打此类型的冠军赛，每打一场新的就能开启该场地的其它玩法选择)
隐藏道具
メカニックバトル：单打香结杯冠军
ゴインゲットバトル：双打香结杯冠军
バルーンバニエック：单打火花杯冠军
墨西哥的Special Shot特效追加：火花杯冠军
(使用时墨西哥的蛋颜色会随机变化，接着墨西哥就会变成那种颜色)
GP等级MAX追加：星星杯冠军(不限单打双打)
角色Star模式：该角色拿了单打星星杯冠军就会有该名角色的。 北京 岸巴

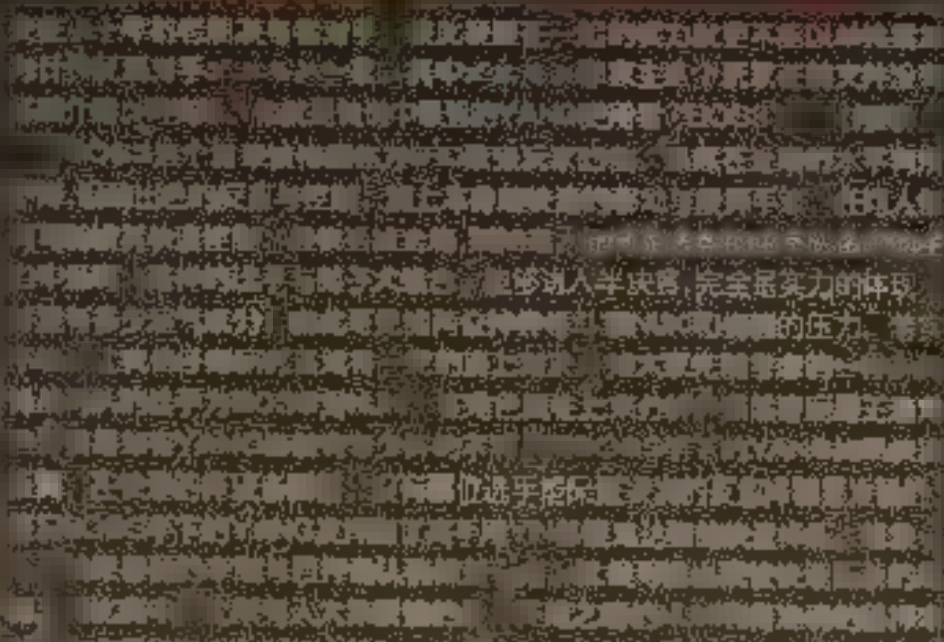
PS2 妖精战士：精灵的黄昏

最终BOSS低等级通关
如果按照以下步骤，则20级可通关。
首先在最终BOSS战3-4个同伴装备上“大投掷”是可以加大投掷范围的装备，然后尽可能购买最强的炸弹X N。
其次最重要的就是我万弓而手的弓，一定要装备射程最远的。
开战后全体往最左移动，绝对不要先去打BOSS放出的眼睛，站在最左边(请注意不能太靠左，最多就是站在BOSS触须末端处位置)，然后放魔法打眼珠，打到BOSS紫雾变淡为止(该过程中任何人千万不要离开最左边，就算打不到有些眼珠，也不要冲出去打，我们买的炸弹就起到作用了，向眼珠投就是了，由于之前装备了大投掷，所以攻击范围绝对没有问题)。
还有一种方法，就是依靠死角，而死角就是最左边BOSS触须末端上一点处，我万弓而手的攻击范围可以在BOSS放出眼睛之外打到BOSS，这样就能秒杀BOSS，过程很慢，因为只要BOSS没受到我方人员，它的防护盾就不会被破，至于死角处大家稍加摸索，下就行，并不难达到。 山东 刘宁

[illegible]

斗龍2005(第3.3篇中)

那场比赛新人最多，所有人的眼睛都集中在坐在大后方的三名新人身上。这三个新人之间的碰撞，经常产生耀眼的火花。和以往的比赛相比，这场比赛的气氛最为热烈。

[illegible][illegible]



PSP夏日爆发! 1.5版自助升级指南

由大部分国内玩家在地狱的另一边感受完E2的喧嚣后,生活还是一如既往。但是玩家不能没有关于游戏的新闻,更不能没有近期的热点来供大家来讨论……今年初夏,注定属于掌机。

而PSP作为目前性能相对较值的主流掌机,凭借着其让人可以产生无限遐想的大容量记忆棒和多样化的附属功能,一直受到众多玩家团体的青睐。俗话说不怕贼偷就怕贼惦记着,相信SCEI的日子也算不好过,哪天早上醒来听说自己的掌机加密部分被人破解了,相信心情肯定不会那么舒适。至少又需要给升级补丁了……

从5月初开始,关于PSP破解的新闻就一直有所耳闻,先是MARIO能够运行在PSP上随后FC模拟器、GBC模拟器、SFC模拟器、GBA模拟器、NGP模拟器、PC-E模拟器、MD模拟器、WS模拟器、MAME模拟器、MSX模拟器……等等相关的模拟器和自制软件有闻如一夜春风来,千树万树梨花开的感觉。

SCEI为了控制形势,适时地放出了PSP的1.51版、1.52版固件升级程序,修补了1.0版里的一些漏洞,并且表示今后新出的游戏必须在1.5以上的环境下运行。

由于当时的自制软件只能运行在1.0版的PSP上,这也让一些手快的玩家后悔自己升级到1.5版后导致自制软件全部运行不能。然而SONY轻视了破解团体的能力,在他们眼里,别特不需东补人。

6月15日,1.5版PSP破解程序MSWAPTOOL放出下载,也宣告了PSP1.5版主机的主控沦陷。

MSWAPTOOL

MSWAPTOOL是由西班牙PSP-Dev Team放出的,自从消息放出后就立刻引起了轰动,并且大家都在等待软件放出下载的那天,当然,不少人认为这只是一个骗局,只是为了吸引大家的眼球而已。但是最终软件放出后,没有人再怀疑了。

MSWAPTOOL的第一版缺点不少,很多自制软件和模拟器都引导不成功,在第一版推出不到一天的时间,经过改良的第二版也被作者放出。

1.5版玩家终于可以享受到和1.0版一样的待遇了。虽然1.5版在操作步骤上来说相对麻烦一些(需要两张记忆棒进行引导,不过在现在看来,已经成为历史),但如果你作为一个经过长期郁闷的1.5版玩家来说,这种结果已经很令人满意了,当时不少玩家也表示打算购买第二张记忆棒。

然而幸福来得就是这么快,在6月22日,PSP-Dev Team放出了该软件的第二版破解软件:Kxploit Tool 0.3。为什么不叫MSWaptool了呢?答案很简单,因为不再需要多余的记忆棒进行引导了。下面我们就说说这款软件的操作步骤。



硬件: PSP1.5版(1.51、1.52版没有试过,传说中不能运行) 32MB以上记忆棒,接入Internet的PC、标准USB线或读卡器。

软件: Kxploit Tool 0.3、相关模拟器及ROM或自制软件(在这里以GBA模拟器第一版为例)。

一 先从网上搜索相关软件“Kxploit 1.5”,下载之后进行安装(非英文),所以安装完后我们第一步需要做的就是将软件改成英文。(图1)

这时就等着各位想玩什么游戏在这里我选择的是PSP用的GBA模拟器。

NAME 玩家自定义想装的目录名在这里建议大家都被各个模拟器的“readme”文件里要求的名字新建目录方便以后识别。(图2)

PBP FILE,目标模拟器的PBP文件所在路径

PBP UNIT,处理完毕后文件输出路径。

处理完毕后程序会提示你已经生成了两个目录,在玩家“PBP UNIT”定义路径下的PSP/GAME/目录下。(图3)

一、进入“PBP UNIT”定义的路径。果然有两个目录。(图4),区别是一个有%号,一个没有。进入没有%号的目录,把游戏ROM改名后存入该目录。(按相应模拟器readme为准)

四 把这两个目录放入PSP相应目录下,搞定收工。

利用这个程序,我们可以将绝大部分PSP自制软件转为1.5均用版。

在7月10日,关于PSP的破解进入了一个新的时期 WAB Auto-Patch v2.5p的出现让PSP免引导直接运行游戏并显著提升成为可能。而且该版本还支持将大部分的游戏快捷文件直接读入记忆棒读取。相信记忆棒和PSP至少在国内要又一次升温了。

使用方法:将下载的压缩包解压(……废话),然后把解压包内的common文件夹复制到记忆棒的目录下,然后把所有要进行引导的rom文件copy到这个目录下,最后把要进行游戏的快捷文件解压后放到PSP_GAME下就可以了,就是这么简单……PSP就被破解了,而这只是2.16版。据WAB小组所说,3.0版本的将支持全部的游戏。

本期模拟器测评



目前PSP上能真正地称为“比较完美”的模拟器可能也只有FC模拟器上。MD和SFC模拟器也是两天一小更新,三天一大更新,不断完善。PC-E模拟器最近新出了一位新成员HLE,来势汹汹,第一版就已经达到了非常让人满意的地步。

PSPGenesis v0.13.4 for PSP

而这期我们先介绍一款MD的模拟器PSPGenesis。这款模拟器刚刚在上市时和原有一样低也粗糙。不过随着版本的升级和超频,模拟器目前已经可以比较完美地模拟一部分游戏。笔者比较喜欢的MD游戏《魔道子·线》在25MHz模式下已经几乎完美。喜欢的朋友不妨可以一试。不过要提醒的是目前这款游戏在PSP上运行起来还是有些卡顿,但是在这点上和PSP5000比起来,比较可惜的是,本作《梦幻模拟战》只能进入主菜单而无法进入游戏。

■ PSP emulator v0.13前期准备工作

1. 下载完模拟器后将压缩文件的BOOT.PBP文件解压到以下目录(1.5版PSP)用上面讲到的方法先进行处理。

[记忆棒]:\PSP\GAME\PSP\Genesis

2. 将模拟器的ROM存入到以下目录

[记忆棒]:\PSP\GAME\PSP\Genesis\roms\

■ 模拟器主菜单下各功能键用途

方向键	选择文件
○	开始游戏 改变当前目录
□	切换-Line/Cell 模式
×	切换CPU频率(222/333 Mhz)
△	切换SRAM存档/读取状态
、/R	切换游戏区域画面
Home	回到PSP主菜单

■ 进入游戏后各功能键用途

方向键	MD手柄的方向键
○	MD手柄的A键
×	MD手柄的B键
△	MD手柄的C键
Start	MD手柄的start键
Select	回到模拟器的主菜单

有的朋友可能会问进入模拟器红屏的状态,这种状态其实并不是死机,而是玩家操作时没有把system.ini文件一并拷入相关路径。

MAGADRIVE for PSP 0.22

这款游戏给人一种比较稳定的感觉,《魔强统一战》画面运行比较完美但是声音好像丢了一些声音,并且音量比较小。

《梦幻模拟战2》没有声音但是画面已经完美,这是比较让人兴奋的一件事。

Generator PSP 0.01

这个的开发度就有点低了,模拟器不能选择文件不说,还需要把ROM的文件名改名为GEN.BIN才可运行,并且不支持HOME键。

试了一下《梦幻模拟战2》,只出现了厂商的LOGO,然后报错。

而《魔强统一战》在LOGO部分也是画面完全正常,声音有些怪异,进入游戏会花屏,等待数分钟之后是各种各样的花屏。

对于这款游戏我们彻底放弃,不过好在这只是0.01版,相信这种情况以后会有所改善。

DGEN/SDL v1.23

运行《梦幻模拟战2》某版本汉化版的时候片头动画的字体会乱码,但是进入游戏以后一切正常,声音和画面略微有点慢(40帧左右),不过玩SLG的话绝对够用,用这个模拟器玩《梦幻模拟战2》还是不错的选择。

运行《魔强统一战》,会出现SEGA的LOGO,之后黑屏,但是有声音,可以先生听音乐果听了。

文 游戏轴心 玉米 责编 苜蓿

真天手工摇杆试用手记

“工欲善其事 必先利其器。”对于格斗玩家来说,一款好的摇杆是非常重要的。现在市面上可用于家用游戏主机的摇杆种类繁多,质量也良莠不齐,本刊2005年第11期也曾专门作过摇杆评测专题,详细评测了几种主要的PSE用原装摇杆。不过笔者最近又偶然发现了一款颇为特殊的摇杆,由国人手工制作的街机摇杆。



一般来说,类似这种“同人”作品走的都是廉价路线,比起原装摇杆来只是成本较低的替代品。但是这款由“真天摇杆作坊”出品的摇杆并非如此。它的面板使用的是黑色的磨砂木质密度板,虽然打磨比较精细,但是比起原装摇杆特有的亚克力装饰以及游戏logo的面板来当然还是要逊色不少。看上去有点“土”,呵呵。底座则是塑料结构,可以说从外观上来看非常不起眼。但是它的秘密却在于内部零件上,因为它使用的是标准的街机零件。

我们本次所测试的是真天Z-VR型摇杆,并且分为普通版和完美版两个版本。大家知道,家用机摇杆中最为著名的“REAL ARCADE PRO”正是以使用街机元件作为最大的特色,而这款真天Z-VR摇杆使用的便是原装的三和电子制造的摇杆固件。三和是著名的街机基板部件生产商,由它们制造的零件一直都

深受玩家们的信赖。而且在普通的家用机摇杆台上也是无法见到这种档次的零件的。正因为如此,这款真天Z-VR摇杆的格斗手感非常流畅,输入指令准确而且舒适,比起国产仿制摇杆来绝对要优秀得多。毫不夸张地说,即使与HORI等日本著名游戏设备厂商生产的一些普通家用机摇杆相比,也有过之而无不及。由于成本的问

题,普通版的Z-VR摇杆使用的按钮事件是国产的宝联按钮。而完美版的Z-VR摇杆则完全使用三和元件,包括按钮在内。即便是正品REAL ARCADE PRO的按钮也没有这样的“待遇”(限定版的REAL ARCADE PRO才使用了街机按钮元件)。

在实际使用过程中,我们仔细对比了普通版和完美版的差异。客观地说国产按钮元件还是难以与三和按钮相比。按动的时候手感较硬,同时也会发出“咔哒”的声音。但是这并不表示它的质量无法达到使用要求。宝联按钮同样是国内街机厅中应用率颇高的一个品牌,品质也是可以信赖的。在格斗游戏对战过程中普通版的Z-VR摇杆一样可以完成精确的操作,使用效果令人满意。(当然笔者还是更喜欢完美版的手感,这就是所谓的“曾经沧海难为水”吧,嘿嘿)。

除此之外,笔者还注意到了这款摇杆的两个小特点。其一是它的键位,基本上是参照SEGA出品的VIRTUAL STICK所布置。以普通版为例,上排的三个红色按钮从左至右分别对应PSE手柄的□、△、R1键,下排的三个绿色按钮分别对应×、○、R2键,两个蓝色按钮分别对应L1、L2键。左上角的四个小按钮则分别是连发键(按住某个主键不放松手,然后再按连发键就能打开该主键的连发功能)、另除连发键(关闭连发功能,操作同连发键)、SELECT键、START键。另一个特点则是它的固定方式,它的底座有四个吸盘,可以吸附在光滑的桌面上。经过实际测试,吸力竟然出乎原料的强劲,在格斗时完全不必担心由于用力过猛而造成摇杆晃动。摇杆面板左右还各有一个圆形的开口,是为了使用专门的“G型夹”固定在桌面上而设计的,G型夹需要另外购买,这里就不详细说明了。



经过与制作者联系,我们得知出于大多数玩家购买能力的考虑,他们所公开出售的只是普通版摇杆。而完美版摇杆使用的原装三和按钮每个的价格都高出普通版按钮数倍,所以一般玩家难以负担。此外他们也提供各种键位设置的摇杆台,例如适合“铁拳”、“灵魂”等NAMCO系游戏的Z-VR型号、复刻REAL ARCADE PRO键位布局的Z-RAP型号等等。大家可以去他们的网站www.yadgan.com查询。

文 Cash 译 苜蓿

网娱族的家

· 第一百六十三回 ·

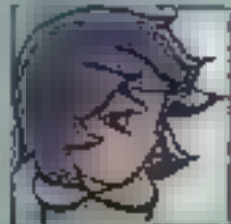
谁敢欺负木头，我第一个不答应！



这、这事儿平常不也就你干吗。

贵州遵义
游林与夏托托

木下姐哟，几天之内给参写了好多信呢，真有点不太好意思了。不过我这个人比较懒，什么事都敢做。今天趁空闲NDS做的时间不长，会不会出现什么故障呢？



该使用的总归不用，对于什么东西来说都不是好事。总取在相里的话，也许看上去很美，但也许里面的零部件就在不知不觉中老化了。

该用是要用的，合理的使用本身其实就是一种保养。比如你时常对它进行操作，随用随看它走，那么就会自然减缓，减少其内部的积尘现象。这就跟房间闲置的话，会很容易霉

声音与声音

天津

陈伟

网游游戏虽然为中国网游带来了些新生的动力，但国内业界却偏偏地只关注此一点。漠不理睬单机版游戏的开发与出版。这从市场的角度来看，再从人才的角度来看，中国有才能的程序员也绝对不在少数，但反观游戏企业这类更高级的人才，以及能够把游戏这个产业成功带入商业化运营的商务英才，都是少之又少。不过尚可欣慰的是中国的游戏传统从萌芽至今的十余年时间里为游戏的推广和发展做出了卓越贡献。但可惜这种贡献至今也基本只停留在玩家这个终端的层面上，几乎未触动业界这个始端。——陈伟

传媒的作用确是教育大众、发掘人才，而它的

曾经，我以为自己已经老去

有那么很多个瞬间，我以为自己对游戏的激情已经死了。我如常地看很多游戏，玩很多游戏，但身在其位，为了工作而已。我开始怀疑自己是否已经过了为游戏而游戏的年龄。

但就在今天早上，我发现我错了。

那时我正在上班的路上，错过马路，看着来往的车流，如往常一样的繁忙，如往常一样的平淡。我在想这和在世界里的游戏真像，这么想着，我往前走。心里盘算着今天是星期几，还有多少工作要处理，谁白天地，我开始盘算起月来的游戏来。21号有战国BASARA，22号有拳皇，有影之心，有机战，知道了下个月4号还有格斗等。要么是我很感兴趣的新作，要么是就是一直关注有强烈感情的系列作。

以往只是看到单独并过每一款作品，竟能真切感受到这如期的气氛。

想着想着，脚步不禁就放慢了。我走到马路中间的时候就已变灯，如期的车流就从我的面前奔涌而过。带起一阵风把我的头发吹得一塌糊涂，也把我心里那些乱七八糟的无名烦恼统统都抛诸脑后。看着浓浓的繁华，我的身体禁不住一阵激动地颤抖。

我还在这里，我的游戏时代。



跟一样，但如果经常在家中走动，这种现象明显就会差很多。所以，对于我们的“家”，大家也能勤于往来哦。还有两比如，如果长期不动的话，空气中的水气也就更容易在其上凝结，并有可能对电子元件产生不良影响。

不用怕合理使用带来的损耗，那是事物发展的必然。



浙江温州
白羽

最近天热得要死，PS2也烫得要死，不知风兄有何高招降温？

两个字：开空调——别，先别打，其实就个人感觉来说，这机器热得还不是那么夸张的，而且对于有条件能够买主机的，那家里也都应该会有个电脑空调什么的吧。只要别是从白天到深夜24小时的连着不关机，倒也不妨太刻意给它降温。当然了，南方的温度和湿度肯定会高很多，不过这人要降温向万妙招有很多，实在受不了往冰水里一跳也就是了，可机器不能扔冰里啊。又别不看用水冷系统，平时注意也多让机器休息就是了。

“疯林，你假发太长啦。”

——福利 不才的略

江苏宝应
陈伟

嘿嘿嘿嘿嘿嘿，乱几几声乱。有个问题，小孩子为啥在电脑上画画得比较人性化，而在网上就画得那么怪呢？不要说画的问题，画画画画。



哼哼哼哼，cosplay几声乱叫先——其实，你理解反了哦。对于网上一些百怪、奇葩的问题，叶子就直截了当了，而对于一些比较有思想、可以带来延伸性的话题，我就

选到政治上来流了，不过我区别对待，只是你看到的“瓶颈”上你误会了而已。事实上，每用中商差得多，半内家人发信此界对于网上的——大家不要以为只有一估些式我们还会采用哦。我盘查游你的问题哦。哼哼哼哼。

四川太竹
何延重

也不知为什么,现在倒很是喜欢熬夜,大概是因为那一份熬夜的幸福以及安静吧,告诉你一个熬夜的经验,在每次要熬夜前喝一首歌或者打一次游戏(前提是这首歌曲这个游戏会让你追忆起许多事情),保证你能熬下去。

实在不行就买条睡袋睡袋吧,看叶子你头发也不短,不过睡袋睡时要注意,不要把被子划破了,被各位编辑老爷们一切都好,尤其是天天做你梦的“风木木”老哥。

我现在晚上打游戏,但是经常睡不着,2点的时候感觉尤其疲倦,经常拿个枕头压在沙发上就睡过去了,但只睡了这没到一会儿就醒得如同夜猫子般精神,当然偶尔也会如同夜猫子般边打边睡边兴奋地唱歌,不过还是不能睡得安稳,我也很喜欢夜,否则名字中也不会有一个“夜”字,但现在熬夜对我来说真是奢侈的享受,因为明天总还要上班,忙得要命,什么时候能分上一份攻略写写,就可以名正言顺地熬夜了,嘿嘿。

安徽蚌埠
系 冯斯坦

鄙人有个小问题,12期特刊策划“电脑新作选”中那枚“凝固骑士”是御前主机上的作品,我看后很喜欢,很想玩,万望回寄。

还是PS上的游戏啊,说起来,当初负责写这部分文章的是龙马,当时给我大概介绍这个游戏的时

候,我看得出来他显然在极力克制,但言语中仍掩饰不住回忆带来的兴奋,口沫横飞,流光溢彩,——他果然是对,女生有着狂念啊。

其实那次御前的游戏中,马史西真真的很不错,推荐一试。

“考上大学啦! 大家同喜一下!”

——辽宁大连 杨胜虎

安徽合肥
舒勇

收到来的风格,希望叶子能说些更搞笑的话。

御前中看来自子却是很努力,但对叙述是不能完全满足大家的要求,我要更活跃才行啊。

其实现在的我,已经有点人格分裂了,朋友说看我杂志上的文章,和现实中的我简直完全是两个人。

“御前御前”的时候是不是都要讲什么东西上身的啊?——诶,当我是杨秀清么?

我搞不懂笑的,其实,在程度上也差很多,毕竟这不是我的短角戏。读者们信里的心境和文字风格各不相同,我一方面要配合着来,一方面也会受其感染,说出来自然也不一样。

其实叶子很美的,不过,那不是超级搞笑的笑话,御前风格,大家不妨多注意一下御前的细节之处,我还是用了点心思的。

奖品,我要的奖品



之前贴纸活动的中奖情况近期揭晓啦,朕正按游戏规则评选的读者是河北秦皇岛的何飞以及河南南阳的何沉,至于具体是什么游戏,等你们收到就知道了,在这里给你们保留一份秘密。

此外安徽淮南市叶伟,吉林延吉市李宇,四川成都的郭志勇、山东青岛的张博通,以及北京正阳门前的张朋举,你们分别会获得真·国光游戏版羊奶。由于羊奶全是不透气的,所以我们也知道里面奥体是哪个人物,只有在你们亲手打开时才会见分晓,很有神秘感哦。不过叶子可以透露两点从月亮那里打探来的消息,现在的人物是大小乔和貂蝉的比较多,你们“赢将”美女的几率比较大哦,还有就是,据说,大小乔的人偶不是分开的,而是在同一个包装里,所以如果能得到这个,就赚大啦。

这次活动到此就告一段落,感谢大家的踊跃参与,敬请期待家里的其它活动哦。

“角色扮演,经典,我喜欢, 犹如身临其境。爽!”

——辽宁葫芦岛 李伟

北京

千淘

对于单点点评有很多疑问——大象的图案为什么有只脚?飞行的图案为什么是月牙?为什么PERFECT图里有金鱼?办饰的背景上有两只一般漫画里用来表示傻瓜的乌鸦,这又是啥意思?龙马的旁边则是一只像狐狸的生物,KAKA则配着一只萌萌的鸟。——这些和这些东西到底有什么关系?

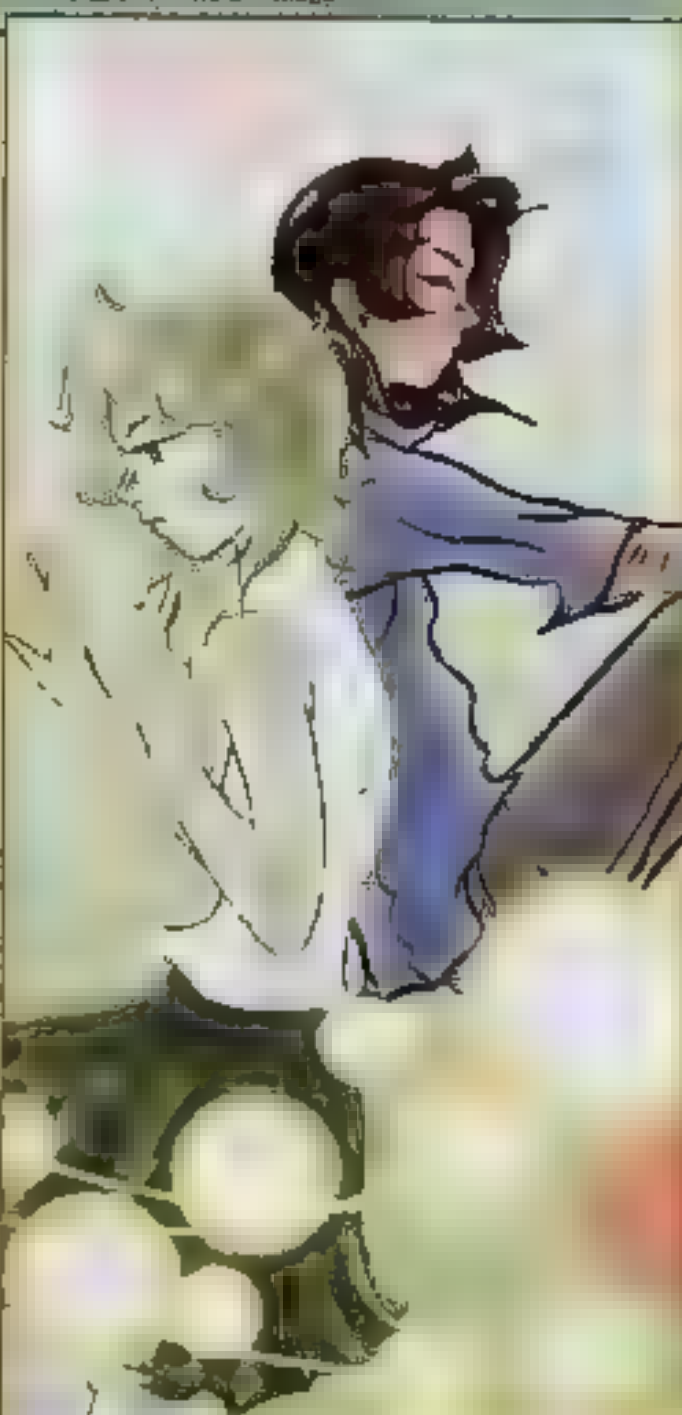
看到这到色,我泪眼汪汪的,我在一旁捧腹的羡慕地说:“终于有人问这个问题了……”

去年的第10期,编辑点,就早于其它栏目先期改版,为了这些装饰和细节,编辑和我可是整整在电脑前折腾了一天——没错,所有编辑后面配的那些恶搞图案和背景,都是出于叶子的邪恶手笔,你算问对人。

感谢你把我们想法表达和体会到了啊。比如心饰背后那两只表示傻瓜的乌鸦——是她,我们当初就是这个意思:你不觉得人和乌鸦的表情实在很配么?至于为什么,没有为什么,纯粹是小夜因“邪恶”,哈哈哈哈哈。

大象的后面有大象是很正常的,但若只有大象未免单调了一些,正好当时就找到了一头驴,易装扮还挺合适的,于是就取了上落。至于PERFECT

的金鱼,是我个人最满意的处理,因为“看”的眼神儿实在太棒了,一样的狡黠。“初的改版就是想让整体更活泼一些,有些搞笑不必追求什么立意。

河南郑州
熊熊

也许是从军的时间太长,搞得我连话都不会说了,先向各位军人都好。接触电软一年多,“这是第一次给家写信,我特别喜欢家的感觉,我在部队很苦很累但是一回到家我就觉得特有精神,感谢家给我的,和快乐!最后提醒家人要保重身体,还要注意饮食卫生。

这个假期是挺忙,夏天不注意补充水分的话人的身体代谢容易失调。

说起来,我已经好几年没喝过“水”了,都是喝各种饮料来补充水分的,这其实是个“坏习惯”,身边的人都说这样身体不能很有效地吸收水分,也容易导致体内矿物质什么的失调,各种元素搭配失衡。——说这话,仿佛我已经病入膏肓,即将不久于人世,“我的人生只能受人恩惠了。”

现在大家都在叶子的什么生活了吧?当然,不要做那么一点土,不要学我,别的不说,也要多吃点。

叶子也有好多缺点,好多事叶子并不想做,但我还是想与你们分享,因为,我想玩好自己,你们也要玩好自己,做自己喜欢的事。

新加坡本卡
Septan

想问几个问题。当初热成狗4年前发了都不见回信的，机战GC、口袋妖怪竞技场GC出过主版的吗？印象中好像机战没有，口袋妖怪GC，因为喜欢Nintendo，所以发誓不改机只玩正统。

2. 在炎龙DQB的英文版本什么时候推出
3. FF X-2国际版能否将字幕改成英文的？日文字幕加英文能否正好是我小时候的模样。



口袋妖怪的那个是有美版的

至于机战GC……别说GC了，机战跟其它游戏你见过美版么？估计是重涉涉及大量各种机体形象，如果拿到日本国外发行的话，里面需要处理的版权问题可就多了。而且机战里作为要点的各种机体，拿到西方其号召力也会大减。口袋和DQB的繁体版出版得到了

「官方」的确认。口袋的美版名字是Fire Emblem: Path of Radiance，大约会在今年的10月17号发售；DQB的英文名字则是Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King——日版名字都“史上最烂游戏标题”在美版中被缩为了“被诅咒的国王的旅程”。我们的勇者呢？我们的公主呢？Anyway，美版预定在今年11月份发售。关于FFX-2国际版……很不幸它就是英文对白日文字幕的，无法更改。我也不知道SE为什么脑子进水了。

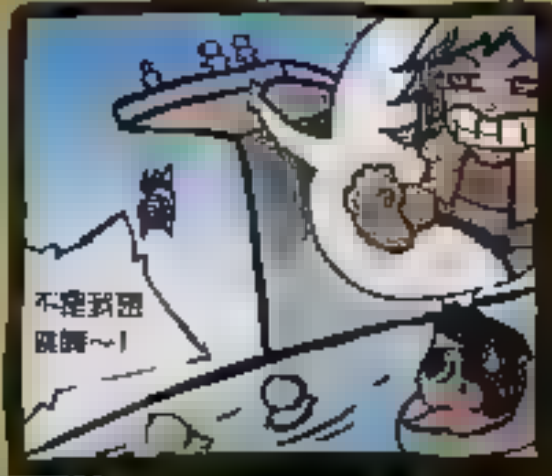
“继续将人扑在面包上，就像我扑在PS2上一样！”

——安徽蚌埠 张甲成

广西南宁
有真的游戏人

小银子 我好羡慕 一个人玩游戏的乐趣。我的朋友们中我几个是玩TV game，都是玩网游的，有时坐在电视机前都摸不起劲儿来玩，怎么办啊 小银子救救我

如果那么喜欢多人同乐的话，可以主动去寻找有共同语言的朋友啊，比如去拍拍游戏店，我想一定能够找到将来的人吧。在那种环境下，也许你还可以有机会以“外来人”的身份，抱号一下对游戏有兴趣但又还不太了解的人呢，给他展示一下TV game的奇妙。



不捏到圆
圆嘛~!

天津
电脑人

好久没回“家”了，几天前我刚做了个手术，那个医生也太帅了，进了手术室就让我脱衣服，脱了衣服就让我躺床上，躺了床上就给我开刀，开了刀就问我说：我是心脏，你进风呀。这是什么世道，人情冷暖啊！叶子你做过手术吗？痛苦不堪回可呀



你的文字真是一气呵成

脱衣服就开刀，开完刀就让人，从中我分明感到了一股水泊梁山好汉的雷气。只不过何好嘛，说打麻醉药中我自己没做过手术，只是在初中的时候，第一个男同学去缝过针，他的手被玻璃划破了，疼得死我了。缝针的时候居然不打麻药，最后来，同学被医生骂往死掐我的手

黑龙江哈尔滨
独断天使

夜子姐姐，请问你们现在在吃什么？煮炒饼、还是包子？用不用我把我们寿北的地盘要——猪肉炖粉条给你们邮去？或者把我自己给邮过去？说到这里有个问题，我要是把我自己邮过去，要多久打包费呢？

现在？我现在在吃薯片……最近天气太热，正餐没心情吃，到了下午只好以零食度日。

我们已宣告断绝联系很久了，包子铺离得又有些远，这大中午的在太阳底下要艰难地爬到那里简直就是要有必死的觉悟，所以就在“鲁又西”吃拉面了。话说，那行李已经连发了N天的拉面，不知道是为了省钱还是图省事。今天中午我有事没去，到了下午的饭：“你今天是爱还是吃拉面？”“不不，我饿了，今天吃的小碗拉面，没要大碗的。”

又向邮费的问题，好，那我先来考考你，你说怎么把大象放进冰箱里？对，把冰箱门打开把大象放进去，再把冰箱门关上。再问你怎么把长颈鹿放进冰箱里？对，把冰箱门打开把大象拿出来，把长颈鹿放进去，再把冰箱门关上。现在你明白怎么把自己寄来了吧？——把包裹打开，把猪肉炖粉条拿出来，把自己放进去，再把包裹捆上。搞定收工



“闯关无极限”

——山东胶南 寒风

山东
任天祥

你知道吗，风木木 我哥的第一本走就是88年的，里面有发哥，可能还送你呢。我想说的话太多了，真是百难尽啊。

祝电脑众身体健康 不要太忙太累，不回怕也行，靠偷闲时就偷一会 我永远支持你们。

去年这个时候，我和弟弟协作，把洛克人3打通了，不一般吧？永远支持任天祥，永远支持FC！

既然都这么说了，我们岂敢偷懒。不过看完你说的话，小银想问问你的名字是笔名还是真名啊？作为任天祥，给自己起个这样的名字还是很有感觉的。不过如果说这个是真名也完全可能呀，非常有趣味空间的一个名字。如果还是你原名，私看来你天生注定跟任天堂有缘咯。

FC是前清意义上的带给我们“游戏启蒙教育”

的真正由主机，那上面寄托了很多人的美好的回忆。看看手里的NDS，再想想当年的游戏时光，有恍若隔世的感觉。什么时候，我们可以“un-back time”呢？



吉林通化
阿Q

如果只有两晚，是不累吗？您考中十分钟后，在然大海，原来小银子是来考吃的

你说我是来考吃的差不多，我要是有来考吃的资本就不会经常痛苦地觅食了，下面就厚道地放出个人资料：

叶了，杂食性动物，属陆栖，属于夜行性动物，体格属中型，其生存的自然环境看做繁盛茂盛，但由于营养结构相对单一，目前最大规模的摄取量越来越小，体脂直线下降，几乎已无法适应生态环境的竞争，现属濒危保护动物。

进化 不在进化中生存 就在进化中绝种。

我的地盘儿

吉林通化
张豪口
哈星波逆

最喜欢的游戏是机战了，但是我身边的朋友却总笑话我，说我没事吃饱了撑的，总玩些让他们感到既浪费时间，又感觉很无聊的讲我……有没有谁帮帮我呀

游戏又不是为了别人玩的，你大可不必太在意他人的眼光。再一种美丽，在不段人需要都会有不同的感受。遇到别人笑话你这种情况，按照传统建设的话，就是无视、不理，戒绝用甜。但事实，如果甜是具的感不美，完全可以light back——请他们以后不要再这么说，或者你就去批评指责他们喜欢的游戏——你肯定会问：这样会不会太无聊，会吗？当然不合适。如果你的朋友也在看这本书的话，也问问他们讲得这样是否有道理。如果先有反感，那人该都不要这么做。

朋友写的相互尊重在于很多方面，不只是物质上的，精神上也一样。我们不要把自己的感受强加到别人头上。



黑龙江哈尔滨 电软读者

上初中时就开始看电软（记得是用加州州长做封面的那期，是从同学手中抢来的——这种行径可不好，小朋友千万不要模仿哦），从此一发不可收拾。几乎每月从牙缝里省出来的零用钱都会用来换一本叫做《GAME集中营》的杂志（没办法，那时候比较穷，连肯德基都吃不起，更别提买杂志了，那时候的电软简直就是我的精神食粮了，那时的电软封面比现在好看多了，但那是我最爱的。现在自己还时常翻起旧杂志回忆一下从前，回头再看现在的电软，唉，她长大了。

哟，阿诺德封面——那可真是有年头了。子，没记错的话，那是我们电软创办伊始，还是作为试刊推出的第二期，祖宗级的东西了。我们的杂志从GAME集中营到GAME风景线，再到现在简单直接嘹亮的“电子竞技软件”，匆匆十余年就这样过去了，感谢你以及和你一样的读者的执着支持。说起来，真的好快。纪念十周年的“纪念号”似乎还在眼前，但我们已经快走过11载了。

“为表虔诚，每天一袋唯唯豆奶。”

——湖北武汉 严骏



新疆哈密 李驰

为什么叶子在杂志的漫画上老是欺负我们善良的木木呢？

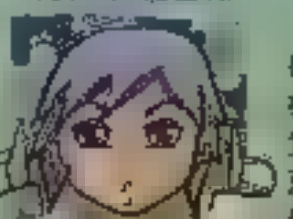
这个……我检讨，我错了。叶子是不应该老欺负木木，那我就换个人欺负吧。同学们有什么好的意见可以提一下。

大家不在编辑圈里不知道呀，那么可爱的一块木头，非乎乎，圆滚滚的就在你面前，实在是压抑不住想捏两下的冲动。只不过这种行为，在漫画上被夸张、艺术性地放大了而已。此外，也不排除我们的编辑对木木有着很深的“爱恨交织”

黑龙江富锦 陈文昕

每次看杂志，总有人会说“第一次偷来写信，好紧张啊”可是紧张什么呢？我真是搞不懂啊。

另外是一个得体的大问题，我记得原来风林兄主持家的时候，那里有很多读者们的个人画之类的，可现在，都是华亮在画啊。我承认老大画得很棒，也很对我的调调，但我也想看看一些读者们眼中的小幽的漫画啊。



像叶子曾经说过的，我求学之初的时候就不敢

开口，心里编好了词，可走到老师面前时又觉得太听使唤。因为所谓交流，并不是简单地发出一些信号或者写出一些答案。我们在做这些物理行为的同时，也是在期待得到对方的回应和肯定。如果对对方缺乏了解，对结果不够确定，这些想法都容易反悔回来，导致对自己决定的行为产生疑问，表现出来就是犹豫或者紧张了。

其实对于家中的画面也是同样的道理。叶子当然希望看到风格更丰富多采，但双真的需要大家拿出勇气多多参与。单凭叶子一个人的能力的话，我也只能做到这个程度了。

也许是因为现在的社会让大家太疲惫了吧，更多的时候只是静静地欣赏，不过还是请大家拿出勇气来 show yourself 想将自己的家人更多的话，就一起来看看下面这封信吧。



云南 周野书

前几天抽空去抢了 下页 想无双4星级的cosplay 希望能站在家里 与所有无双fans共勉，也希望叶子喜欢

7月7日，一个重要的日子！嘿，对我来说……是我10年KOF生涯的纪念日，19号，永远忘不了陪伴我10年的KOF 当天一定要庆祝一下！“是25号，在那一天会终于跨进2字头的年龄，不能老……心也不能老！”则是25号，“零·树舞之声”，我要继续发扬光荣传统，不致败坏自己爆机！发个牢骚，为什么她不能提前两天发货呢？

原来……“家”里要开空调电扇，可不成了省电费替我们和叶子呢。



周野书的家

北京
明哲左马介

小孩可以负责任地说：我们身边的环境，总是在不知不觉中的。空气污染、电磁污染、各种废弃物造成的化学污染、用水紧张、植被消失……天气一年比一

要PS2调查,还真是够要命的。不过个人觉得,没必要下这么大成本吧。叶子姐,生日不过是个记号而已,而其实我们每天都会遇到值得记住的事,除去都有它的标记。今年花这么多钱买调查,那明年生日该怎么办呢?所以要长远考虑啦,友情不是只靠调查吃糖果来维持的。不过你在努力打工赚钱,确实值得鼓励。

西輪林
防蟲器

大抵在7月1号左右，有一天晚上天大始我睡下，凌晨快
 醒的时候我在床头打开电视上的一个频道，频道里看到
 一个让我所恶的节目。那个频道里店老板把电视介绍
 给各位那期的电话原封不动地发了。这画面正是大
 师与得龙要死啊。赶紧去家里报警。

辽宁沈阳


辽宁沈阳
何震

为生活” 细心的月则能网罗到别不寻常
 安眠药或是吗啡 呢 我猜
 是一个 逗乐的雅趣者
 如此想以 心机的家宅

广西钦州
 赛神精英

云南昆明
姚东海

云南昆明
姚东海

这红键的琴，真是难得的熟。红姐从
南到北，历过，
正是所在的那市京
度下是。

天津 香坊

内蒙古呼和浩特

内蒙古呼和浩特
JPM

上海集单调 感谢电
赴山我度寸 许多所
本气部部日 吃。 抱着
电拉物吃略 打满成 T A 陈松芳
胎切晚吃 再火系科

安微合肥
董旭英

河南郑州
张苗洋

河南郑州 张楚洋

广东惠州
宣统升

广东惠州
寶源升

地球 可

地球

黑龙江牡丹江
帽之小野

黑龙江牡丹江
镇之小报

48度。你听那鸟说的？风要是这么猛烈上树人，那就要死人了。要是45度我们反而就不幸替了——要么直接牺牲于街头，要么就不用上班躲回家欣赏雨去了。所以说现在还是不、嘛。热啊（我，我胡说八道呢。大家下手轻点！）。

北京的气温目前大约在40度晃悠，偶尔也会降
降那么几度。其实如果只是想晒，就对于个人而言，
还是可以坚持的。因为够晒派：就像某些晒得好的
尚流屋动作游戏 我死也死个
罪快。但如果你开
这份热甲再加上
所乎乎的潮湿，
就实在让我有欲
楼的冲动了。就
像某些烂游戏 它
不是很差 但就是
触心和贼害人。

广西南宁

广西南宁 火的

这个我们当然会去做的。只要有精彩的言论，会有用或者发表在网上的。其实各种互动经常都会有的。比如就在页面下方提供的那个 mini game。那也是我们论坛水军很积极的用户吧。你平常的发言就是那样嘛。一个论坛水军的内容可能会很驳斥，但也是考虑过你的立场的，不过会去努力。

闯关族的家

Vol. 163

曾经我以为自己已会忘
却还在这里
眼前浮现你的笑

新版的快意人生

Come, show yourself
到底要上48度?

要保护我们的国家
要保护我们的土地

「我三次忍痛割爱，可在学校老师逼人说『一』」

新疆烏魯木齊 八一四二五五五五



主 编 认为拿一百大排量无人售票车比拿去看自行车打气更应方便龙哥

Q 最近我想把自己电脑里的一些电影下载到XBOX硬盘中查看。可是这些电影格式都不统一，有的为AVI，有的为RM，有的为MPEG，请问龙哥XBOX上有没有什么比较好的播放软件能全制式播放呢？
(上海 葛超龙)

XBOX上的多媒体播放软件自然首推XBMP了，这款软件功能非常强大，用来看电影很合适，是大多数XBOX玩家的首选。不过有一点也需要相当注意，那就是擅自改动XBMP中的设置的话可能会出现许多比较麻烦的问题。所以如果对XBOX DIY不是很熟悉的话建议使用默认设置就行了。另外如果您在XBOX上玩Linux的话，上面也有附带一款这种播放软件，虽然功能比XBMP弱上不少，不过“安全性”就要强得多了。

Q 龙哥，我最近买了一张最终幻想10的英文版，这两天刚玩到打败了那个Seymour，可是后来一出去就发现外面的冰桥断了，好像和以前那些关卡中一样得通过放置水晶球来解开谜题。可是龙哥，水晶球该怎么放呢？所以想请龙哥指教一下。另外，我买的这张游戏碟的封面上写着“完全单机版”，不知道是什么意思？SQUARE有没有出过这个版本的游戏？
(湖北襄樊 杨奎冲)

FF10里冰桥的谜题其实都挺简单，您现在所在的这个地方如果龙哥没有记错的话应该这么做：首先将中间那个可移动的石碑往右推，其会滑到右边的冰块处停下，再过去将其在屏幕的上万登，石碑就会往上滑到下一个冰块处并一直下滑到下一层。接着到这一层中间的那根柱子处放下绿色的晶球，从石碑刚开出的路下去，这里左边墙上有两个孔，将绿晶球放在最边的孔内，这时左边的柱子会向上升起连接上最左边的冰桥。跳上去，取出最右侧的白晶球，安放到下层的石碑上，再将其往右推就会连

大纹凹点系统浅探

其实这次写信主要是向龙哥请教问题的，可能龙哥还会记得我上次询问《火纹》的事吧？我就是那个广西玉林的高中生，是这样的，记得去年《圣魔之光石》发售之时，出一套和XX忘了是谁了，有在攻城，听到他们有提及凹点系统，那时听他们提这个时，我还有点不懂，在玩游戏的时候，我也像他们说的一样力求升级技能达到最大利益值，但是那真的好困难啊，我都不知道SL了多少遍，已不能用N字母来形容了，运气好的时候能升到5级以上，运气不好的时候居然只有一项，好痛苦啊，我害怕了，再在玩此作时，同班同学竟在旁挖苦我“你都快退版了，你才第五章你也太慢了”，因为我是在升到最佳值时，才过关卡，有时候在升一级时升得好，准备过关时不小心又升了一级，升级爆了，明天中……又得重来。现在我问龙哥，到底这个凹点系统有无规律可寻呀？能否做到每级都能升得最佳？而我却发现一点当我去打怪，升级时，如果才过不同，所升的数值也会不同，是否和怪之属性有关呢？另外，请问龙哥是不是《火纹》的每一作都有这个凹点系统？希望龙哥能详细地为我解答，并指教，请不要让我慢慢地SL了，人的精力是有限的呀，所以龙哥您……
(广西玉林 黄智)

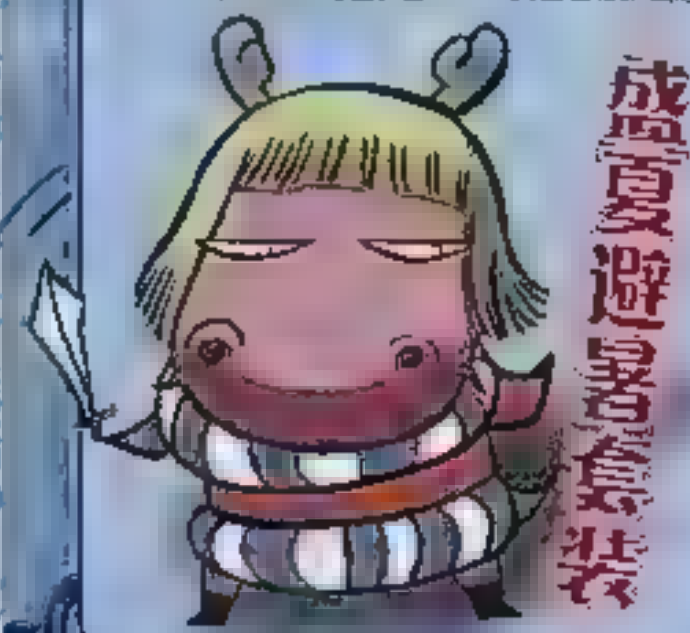
接上最右边的冰桥，有向空上层，取出上方的白晶球安放在中间取出绿晶球的柱子上，即将冰桥全连接好。至于您所说的“完全单机版”应该是SE在02年1月推出的国际版，D商之所以在封面上加这个标注，无非是个噱头而已。

Q 1、龙哥您有一台老型号的PS2，就是1万系列型号，请问它是否和现在的3万系列和4万系列的功能差不多呢？2、龙哥您能告诉我，和PS游戏呢？3、龙哥，您目前是否还能不能买XBOX，我们这里的XBOX为14XX到15XX多，是否合适，能让我买多次就玩XBOX360和其它一代主机游戏？请龙哥务必答复我，谢谢了！
(安徽马鞍山 孙朝)

其实单就玩游戏这个功能上而言，早期的PS2与之后推出的各版本相比并没有多大区别，1万系列当能兼容目前的PS2游戏，至于PS游戏，当年PS2发售之初就，一直宣传的向下兼容性，所以完全没有问题，超1万系列与3万和5万系列的差别主要在于1万系列以前连接网卡采用的是PC插槽，到了3万系列以后，PC插槽则改为扩展插槽，因此对PS1使用

您说的那位“XX”是无无，当时那两个家伙玩得很疯狂，输赢胜负总是听到他俩拿自己的“枪和”来互比，这真是让人记忆犹新。您所说的“凹点系统”是火纹系列惯有的系统，角色升级时能力值上升的种类和多少的不确定性就是火纹系列的一大特点，这个不确定性可以让玩家在每一次玩时手下的人物与同一关卡玩得最细微的差别。为此，许多玩家特意针对每一代火纹游戏中影响这个随机值的要素（也就是通常所说的“乱数”）进行分析和计算，一般到最后都能总结出不少规律并得到一个比较准确的乱数与人物成长计算公式。这样，玩家只需根据这些规律和公式执行相应的操作就能使升级时的获利最大。不过这些规律也只是相对的，只能提高几率，并不能完全保证成功，所以S/L大法仍然必不可少。影响乱数的要素很多，影响的大小也不尽相同，此外每一代作品中凹点的研究几乎都是自成体系的。具体到圣魔光石的凹点系统研究，也需要花费相当的篇幅来加以说明和解释。上面这段文字龙哥只能在热线中给您大概的介绍，下凹点系统的基本原理，具体的研究您可以参考更专业的文章，《掌机迷》上应该有相关文章，您不妨借鉴一下。

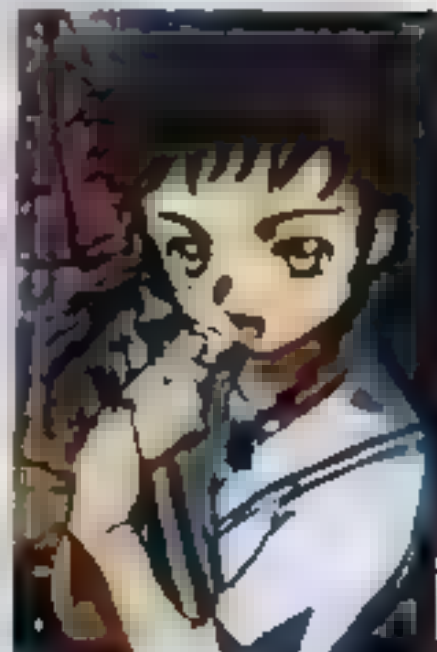
所以如果我们现在想给PS2加装硬盘的话，3万以后是可以直接加的，而1万系列则需要外置才行。另外，在媒体支持方面，1万系列只能对应DVD-ROM和CD-ROM，到了30000时增加了对应DVD±RW的支持，不过直到5万系列才开始能够读取DVD±RW。其实在硬件性能变动方面，早期的PS2与后来的版本相比还有许多不同之处，基本上每款都能推出一系列版本号都会对主机做或多或少的变动，但真正比较重要并和游戏有点影响的也就只有上面所说的两个方面而已。2、买XBOX的话，没有吧，所以没什么能不能的，想买就买，您们那的价格差不多，可以接受。如果您想换新一代主机游戏的话，那就再等一等，反正XBOX360年底就会推出，虽然价格贵了点，XBOX360上最精彩的游戏，但那些不是最畅销的XBOX游戏未必就不在向下兼容之列。退一步讲，即使XBOX360的向下兼容真的有限，起码它也能兼容PS1，你想玩的PS1游戏，用XBOX360也能玩，当然，以上的建议是建立在您是在XBOX360上玩，因为如果想在PS1上玩的话，还是得买PS1，其价格比PS2贵得多，而且PS1的兼容性也不如PS2。



香、甜、酸、滋、未

再回首,佳人仍在灯火阑珊处

《舞-HIME》的舞+熊都能感动着无数人的心。在早看过了《圣传》最后死光光的结局后。在早经历过CLAMP大姐能让天龙地龙互砍，最后两个人PK之后。我们以为世上应该没有比这两惨剧之事。然而《舞-HIME》却着实让我们知道了什么才是“最惨剧、最不幸”。原本以为结局会是舞衣擦干脸上的泪水，经历痛苦少女终于成长，踏上了孤独的复仇之旅最后拯救世界和人类。可让人万万没有想到的是，最后却在结尾的瞬间，刹那的瞬回路转，所有的人复活，好人永远是好人，坏人最终还是坏人，于是好人打倒了坏蛋，我们胜利了！
《舞-HIME》居然是一个没有死人的动画，所有的人都复活了。一直在最后不，真好！





已经比较完美,但没有绝对的事情。少数情况下买不出碟只需用新开关电源即可,这是很正常的,不必担心。不过要是这种情况经常发生,已经影响到正常游戏的话就真得去游戏店修修机器了。但是绝对不会是JS们所说的什么驱动电路坏了、CD驱动之类的原因(后者龙哥根本都没听说过)。5W烧机确实与索尼采用了廉价光头有关,但还受许多其他因素的影响,不是换光头就能完全解决的。要想避免烧机,关键还是得爱护主机,不要长时间的玩游戏——条件允许的话不改机玩2版自然完全不必担心,而且烧机现象是个别情况,安心玩游戏即可。

问: 小弟今天高考,考完了就解放了,想买个游戏入手。台7万型PS2,最后199期电报上看到亮银色PS2,请问什么时候大陆会有卖的?大概要多少钱?还有,1万型PS2会不会像5W那样有出行货版机?会的话要什么时候推出?我还有一个建议,每期电报的封面卡的正面是每个栏目的好评,上有“满意”、“不满意”两个选项,我觉得这太过了——是否考虑加一项“赞”或什么的,如果我们打某个栏目即不是满意,也不要不满意我们就无从选择了。这个建议与“热线”无关,还请百忙之中的龙哥正鉴。

湖北武汉 XLOUD

亮银色7万型PS2早已于5月13日正式发售了,这次一共推出了70009英国版、70004欧洲版以及70005俄罗斯版三个版本的亮银色主机。一直以来,欧版与英国版PS2由于制式和货源等方面的原因在我国流通的数量较少,至于俄罗斯版就更不用说了。相信即便去年龙哥曾经在热线中特提提及过此事,了解的玩家也不多吧。可以说,现在在我国,只有极少数游戏店才会有这批PS2的存货,大多数的游戏店是根本买不到的。即便要买相信也得排队等候,何况龙哥认为这批机器的收藏性其实并不高,而且实际使用起来也不如其他版本方便,所以不是后推荐购买。至于7万型的行货PS2,

龙哥个人认为完全没希望。您提的这个建议不错,我们会考虑进行改动,非常感谢。

问: XBOX 360的手柄可以直接玩XBOX上的游戏吗? 2. 前几期的电报上说,微软会推出两个版本的360,其中豪华版的听说可以玩PC上的游戏,是真的吗? 3. 第5期的电报上说过,行货版的XBOX 360是一定会推出的,那微软那边有没有关于行货版360的消息呢? 4. 行货主机会有黑色的吗? 5. 豪华的360主机的换算人民币应该是多少? 6. 像生化、合金这样的大作的续集会在360上推出吗? (黑龙江融江景 叶枫)

1、目前只能确定XBOX上的手柄可以用来玩XBOX360上的游戏。至于XBOX360专用是否对应XBOX,则还很难说。2、不知道您是在哪一期电报上看到的?根本没有这个说法。XBOX360可以很方便的在MPC上移植游戏过去,但并不代表其可以直接玩PC游戏,这是两个概念。XBOX360会不

会出豪华版是一回事。但是您所谓的豪华版XBOX360可以玩PC游戏一说,不管是从硬件性能、市场营销策略还是逻辑上来说都是说不过去的。3、只能再次纠正您:我们说的是行货版XBOX,而不是行货版XBOX360,这完全是两码事!前者应该已经没有多大疑问,后者微软到现在根本都没有提及过。XBOX360标准色是白色,虽然微软提倡新主机后板DIY,但全机黑色的可能不大。要角是假所谓的行货XBOX360了。说到这里,龙哥认为您看书时真得认真一点,虽然只是几字之差,意思可天差地远,这个毛病很不好,一定得改。4、比较可信的价格应该是299美元,按目前的汇率计算,折合成人民币大概是2450左右。5、可能性不大。事实上BH和MGS系列只有MGS2本玩过XBOX版,后续作品登陆360的可能很小。虽然在本届E3中确实获得了由大牌游戏制作人坂口博信、坂本吉起等人各自成立的新游戏公司而大力支持得到日本顶级游戏厂商SQUARE ENIX的支持,但这并不意味着BH和MGS这样的游戏也会如此。

问: 请问龙哥是否可以玩高于电视机的游戏,比如760的游戏呢? 龙哥的电报机是松下TTT-42FA30C高清晰度等离子电视机,说明书上说此电视机不能用游戏卡玩游戏,安装人机,电视机也不能玩游戏,否则会出现画面故障。这实在太可怕了,请龙哥一定要帮我一下,谢谢。

天津 张达

一般来说,用等离子彩电玩游戏确实会对电视本体产生一定的影响,但是情况应该不会至于像您电视说明书上写得那么夸张。为此龙哥特地去日本松下公司的网站查了一下,没有发现任何关于这一点的警示信息。根据龙哥的经验,说明书上之所以这么写可能是为了全面起见,提前这样提示了的话,就像很多产品的包装板上往往印有“请不要把孩子放在儿童的头边,以免窒息”这类警告一样。准确的来讲,玩游戏对等离子彩电的影响肯定比用电视玩游戏来得要大,所以松下公司写了这样的话,以免更多的纠纷产生。不过请放心,用等离子彩电玩游戏是肯定可以的,电视也绝对不会因此而减寿很多。具体到您那台电视,据我所知同型号的影响很小,对老型号的影响则会大一些。按您的松下TTT-42FA30C有两种屏,分辨率是不同的,一种是800,一种是1024,后者即是新屏。不过两种规格都是42P的,价格肯定不低了。

PS2不读碟故障修理一例

Hardware

我玩过两岁生日的PS2近日突然哑火,并受震动冲击。现在只读碟,其它碟几乎放进去后都在PS2的开机画面过后陷入死一般的寂静。光头也不转。我想是否光头角度出了问题,要不干脆还是改换芯片出问题?这机子有过类似故障,当时只读碟,我就打哥主机除生,启动光头,它就好了。直到近日又出现,我就再读碟,它又好了。不过这次好的持续时间是大折扣,从一星期到几天到几个小时。到现在是怎么读碟都没起色,我写信给龙哥请教。我怕万一准备去修机,因为卖机子的店早已不卖主机,没有保修什么的。我过年时曾有过类似经历,当时我的DVD机坏了,也是不读盘,我就拿去修,结果JS趁我不注意轻轻碰了一个光头(我确实,它就好了,还向我要高昂的修理费,让我郁闷了很久。我怕这次也发生这种情况,所以来请龙哥指点一下。

北京 林健

是停止在蓝色七球画面还是红屏?好像最关键的地方您没描述清楚,不过从您提机的出问题的历史来看,应该是以光头出问题情况居多。估计还是先对光源部分进行彻底清理。建议您把碟子拿到修理店先让修理人员更换光头试机,如果一切正常,即可排除主板和芯片出故障的可能。接着清理光头透镜,透镜及折射镜后再试机看看。这时多半应该没有什么问题了。如果还是故障,可以再试着将光头高度和支架高度,要是仍然无效的话建议更换新透镜试试。这个地步故障应该差不多能完全排除。如果是以上过程和修理步骤能搞定的话,修理费用不应超过50。

舞团 ME

再回首，佳人仍在灯人闹烟花。

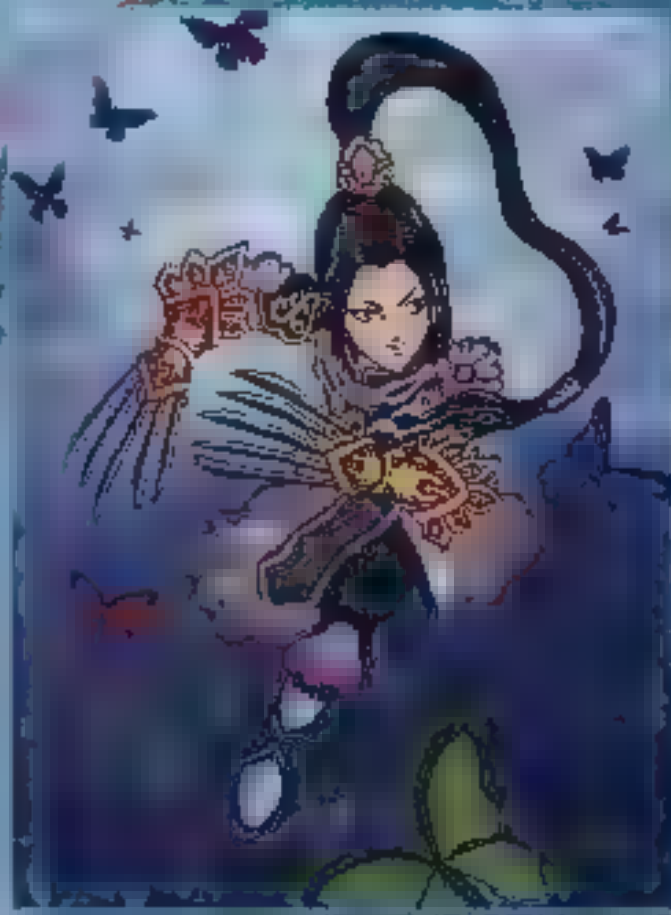
《舞-THREE》在每一集都牵动着无数人的心，在早看过了《圣魔》最后死光光的结局后，在早经历过G.A.M.P大超能让天龙地龙互砍。最后两个人PK之后，我们以为世上应该没有比这再惨烈之事。然而《舞-three》却继续让我们知道了什么才是「最惨烈、最不幸」。原本以为结局会是舞衣蒙干脸上的泪水，经历痛苦的少女终于成长，踏上了弱虫的复仇之旅最后拯救世界和人类。可让人万万没有想到的是，最后却在结尾的瞬间，刹那的峰回路转，所有的人复活，好人永远是好人，坏人最终还是坏人，于是好人打倒了坏蛋。我们胜利了。
《舞-THREE》居然是一个没有死人的动画？！所有的人都复活了！一直在暗处虎视眈眈的敌人，突然很让人惊讶她要是有这么强大的能力早怎么不使用（不过没有人死亡，



游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

大墙画廊最近收到的投稿中,采用邮件寄过来的方式又开始多起来了,都是因为小涛一时工作疏忽,没有将邮箱地址长期刊登在杂志上,于是给想要投稿的作者造成了一定的麻烦。从本期开始,投稿信息,以及奖励办法将长期刊登在栏目下方。



·张明 上海 安聚军

堂堂一国之领袖将在你的手中彻底变成二国美女了。最近看到的行中的画幅倒有几分神似。当然这并不合时宜,有自己的想法总是好的。

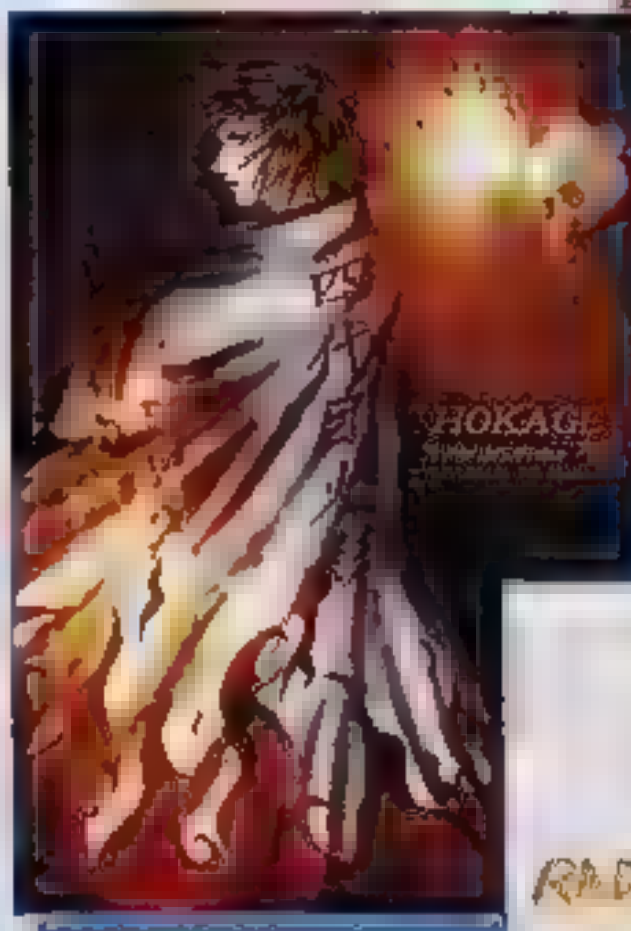
·白成 彩画 未知 无名

小涛确实是在很头痛看到投票画幅却又不喜欢来和投稿的作者,特别是画得还不错又不忍心中。感谢林林这类作者和我共同成长。



·四代目 辽宁 潘沉

四代目这个神一样的大人物在你的笔下又有了别样的潇洒。这幅作于2003年12月的画稿你是怎么找到的?我还真怕作者会是我,而的工作疏忽呢。



·后援队

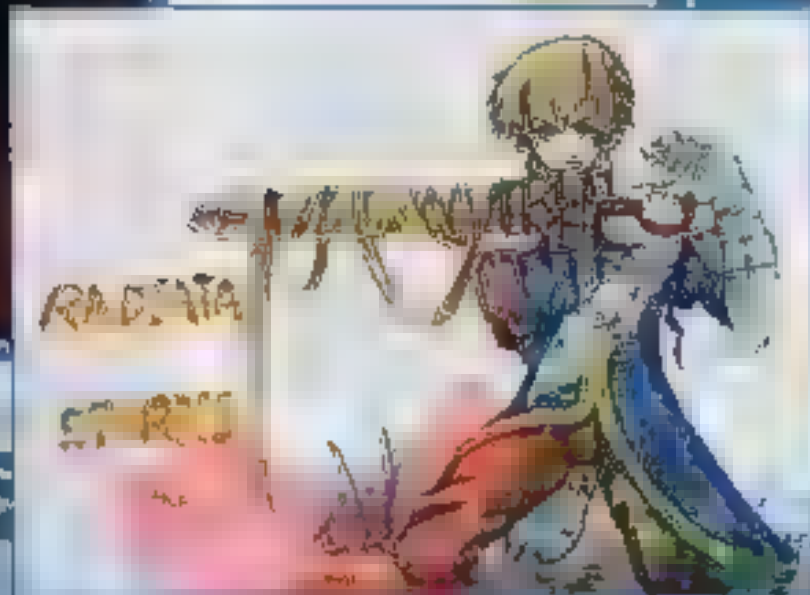
你的画幅,很有特色,特别是那件,你画中人物的眼神,给人一种很强烈的感觉又能让人一眼看出你心里的主旨。

·张明 上海 安聚军

堂堂一国之领袖将在你的手中彻底变成二国美女了。最近看到的行中的画幅倒有几分神似。当然这并不合时宜,有自己的想法总是好的。

·张明 上海 安聚军

你的画幅很有气势,两幅画幅中,你画的人物的主要人物相比,你画的人物的感觉更强烈了,在画人物上你还要多下功夫啊。



GAME BAR

网游游戏吧

临竣工前的最后一个周末，我漠然地看着干涸的口袋，自己这个月的钱都花到什么地方去了！

但在这个没钱的周末，正好给自己一个好好在家玩游戏的机会和理由，YEAH，没有加班，没有人打扰。

我慵懒地钻进沙发，关了彩色电视机，打开电脑，点开游戏，然后一脸虔诚地打开电视和主机，坐了下来。我抱着期待的手柄，突然有了一种失落感，于是赶紧用手去摸，把凉水这东西你越摸它越凉，无可抑地就流出来——不可否认我竟抛开这世的惊喜色是一个最严重的失误。

本期的主题第一次是如此“正统”——游戏，看看七到九月，还有什么好玩的，让我们欢呼吧！

□唯夜

洛克人ZERO，并非从零开始

这个金发飘逸、手舞光剑、所向披靡的英雄已经在封印中沉睡了整整一个世纪。然而，当他苏醒的这个世界上最邪恶势力侵犯的时候，他就会重新睁开双眼，在战火中书写一段新的传奇——这说的是洛克人ZERO系列的最初开端。说老实话，在众多的宏大叙事面前，这样陈旧且四平八稳的情节从理论上讲已经无法吸引玩家们的眼球。然而，剧设人员将这个开端巧妙地衔接在了“洛克人X8”的ZERO结局之后，这样一来，便从一开始便捕获了相当一部分洛克人X系列fans的心——站在巨人的肩膀上，你会看得更远，同样的道理，在一个已经获得成功的系列的基础上起跑，自然就会在起点上获得绝对的优势。

从X4到X8，CAPCOM在PS系主机上续写着这一系列的传奇。在这“续”作中，ZERO的故事在几乎不动声色的叙事中得到了充分的发展与递进。从一个登场多少显得有些突兀的第二主角到系列中不可缺少的元素（我至今都记得在X8中一开始没有见到ZERO时的那股莫名的失落），那把不厚不薄的光剑已经成为了ACT玩家心中一道不可磨灭的风景。

CAPCOM利用一个“出现、疑似死亡、再次出现”这样富含戏剧冲突的三部曲式的结构打造出了一个超级人气明星。接下来，顺理成章地，一个以ZERO为主人公的新系列——洛克人ZERO便孕育而生了。可以说，这个系列的诞生，既可以看作是CAPCOM的一次迎合消费者口味的纯商业行为，也可以看作是一种在ACT领域自觉求变的转型——当然，出于对游戏发展前景的角度来看，我们当然希望Z系列的推出更多是出于后者的原因。但即使是如此，在这次转型的过程中，还是有不少的问题暴露了出来。

Z系列对动作性和爽快感的苛刻要求是一贯的，然而，在这一系列中，玩家们却很难找到在X系列中全神贯注的感觉。而且放下GBA的机能原因不谈，造成这种现象的一个重要原因，就是Z系列的人物造型。Z系列的人物设计已经脱离了X系列自从四代起便逐渐积累起来的硬派画风，转而采用了一种对人物相对幼稚化的外形刻画。然而在这样的变化之下，游戏的世界观却没有作出相应的改变，而是继承了X系列一贯的严肃与厚重。这样情节发展的两个基本要素——人物与事件之间不够和谐的组合使得故事的张力大打折扣，实在不得不说是——处遗憾。

在Z系列的第一作中，我们也看到了游戏制作人员表现出来的些许不自信。这种空虚的感觉，来源于对一个崭新作品却要秉承上作的合理担忧。因而，为了减轻这种不自信的焦虑感，游戏制作人员便几乎

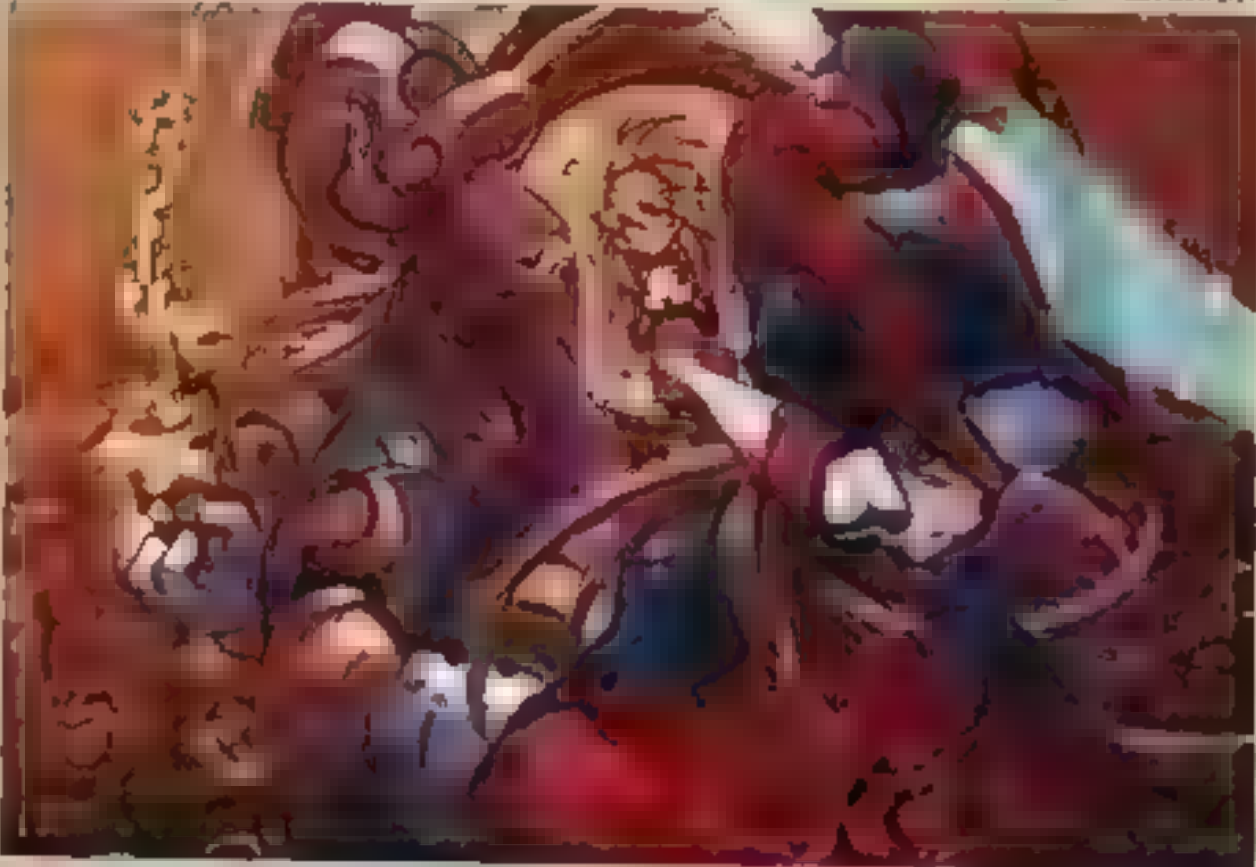
是照搬了X系列中ZERO的一切经典要素。于是，并不意外，我们在Z系列中看到了三连斩，看到了残影冲刺，看到了原本属于艾克斯的蓄力枪攻击。这些经典要素的堆砌，虽然可以使洛克人的fans很快地上手这款游戏，但却削弱了Z作为一个新系列所必须具备的创新要素。为了营造人气，Z系列的第一作甚至还搬出了艾克斯来吸引眼球，只不过，这个所谓的“一百年后的重逢”似乎并没有让所有的玩家满意——在游戏的末尾，化为精灵状态的艾克斯讲述（似乎在这应用描述这个词才更加合适）起了100年前（即X8结束的时候）ZERO选择了封印自己的事，他在整整一个世纪中为了对抗狂乱化机器人而遭受到的痛苦——很难想象，这种近乎悲壮式的描述竟然会从艾克斯口中说出来。为了突出ZERO而不相称地艾克斯的形象，这样的做法是否合理，显然还是值得商榷的（最起码也要考虑一下艾克斯“one”的心情吧）。

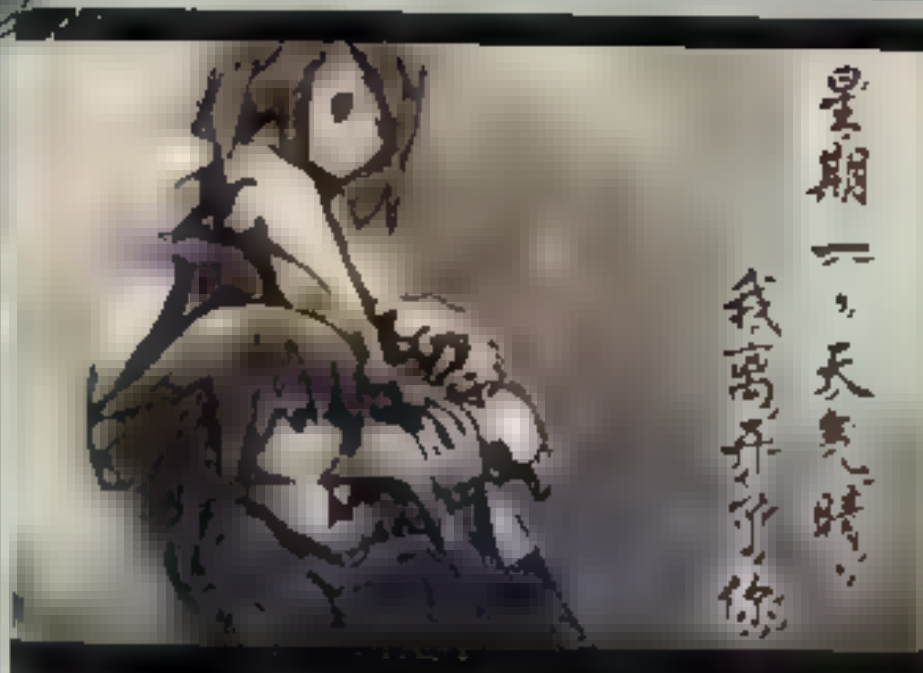
在保留了艾克斯系列基本游戏框架的同时，Z系列的制作人员却又刻意回避了一些在X系列中已经为玩家所认可的要素。然而同时，这种回避并不意味着彻底放弃，游戏制作人员只不过是把这些要素改头换面一番之后又重新加入了游戏中。这样只停留停留在表面的创新，就像是一朵萝卜花，即便能够变化多端且看上去很美，其本质却也只是那根腐烂的萝卜。换句话来说，在Z系列的前几作中，

游戏制作人员摒弃了原本在BOSS战胜利后获得一种特殊技能（也就是X系列中所谓的EX技）的设置，却在X系列的基础上转而为ZERO设置了火、雷、冰等几种攻击属性，每击败一个BOSS之后便能获得一种相应的攻击属性。这样属性相克的攻击方式虽然勉强能算得上是一种创新，然而在脱离了多姿多彩的特殊技之后，势必会使整个游戏的节奏感与刺激性大打折扣。

作品中的另外一朵大萝卜花便是EX技的设置，它虽然已经不再像X系列中那样成为BOSS战胜利后的奖励，但却以另一种姿态在Z系列的前几作中复活了——在满足一定的条件后便会习得，如冲刺双面多少次、前冲攻击多少次……然而，这样的设定势必会使相当一部分数量的玩家（笔者便是其中之一）为了习得EX技而陷入重复动作的怪圈。这样的尝试，虽然在出发点上是好的，但是在操作中还是有一些需要解决的问题。

不过在这一系列并不能算成功的改变中，我们毕竟还是看到了一些闪光点：精灵系统的引入便是系列中最值得称道的创新之处。很显然，我们从它身上看到了一些X系列中艾克斯装甲收藏的影子。然而精灵系统不但满足了玩家收藏的乐趣，还同样加入了养成要素——收集、培养，然后在战斗过程中对玩家进行帮助。这个流畅的过程大大拓展了整个游戏的外延性。最能可贵的是，夹杂在大量旧瓶装新酒的非彻底革新中，精灵系统并没有显现出与游戏的基本框架缺乏磨合的断裂感，而是与整个游戏很完美地融为一体，它确实是一个让玩家们欣





这间游戏厅，承载了我太多的喜、怒、哀、乐。它见证了我幼稚却不失纯真的过去，陪伴了我轻狂却充满热血的曾经。但，今天，星期一，当我再一次逃课过来的时候，它已经被一群强壮的成年汉子夷为了平地。破败得如同火难之后的圆明园。

就想来问问这玩意儿叫啥，还有别的游戏没？”我搞得自己都快吐了。而这帮人的口水流得比都快把自己淹死了。

“你刚才玩那游戏俺也会！俺俩能一起比比不？”我问JS。

“那好吧。”JS好笑着，“不过咱们得赌点什么。”“俺身上也没带钱，咋办？”我一边说着一边故意拿着线球来回摆弄。JS想了想，“我要是赢了，你就把你手上那条线给我，你要是输了我就送你个游戏。怎么样？你不亏吧？”他指着我的线球说。“不就一条破耳机嘛，跟你换机线都行啊。”我假装很兴奋的样子，“哎，对了，你那机器会不会有毛病吧？”

“我的机器可是全套原装，是有个家伙买完以后天天被他老婆骂得狗血淋头，实在受不了才卖的。”

“那好吧，就这么着吧，比哪条赛道呀你选吧。”我说。

我把机器交给JS，他在那里捣了半天也没调出来，显然是没联过机。我站在旁边看他都快出汗了，只好提醒他一下。“喂，旁边那开关是干什么的？”我指着Wi-Fi开关问。

JS啊了一声好像想起了什么：“那东西没有用。”他还想为自己辩护。

好不容易才调了出来，我拿好机器，JS选择了oneness的比赛，我可就只能说明他技术不好骂

脏不了special的四键怪物，不然的话那special的快感可是class级别可比的。

倒计时一开始JS就按足了油门，真是够傻的，为了不暴露出我和自身相貌成正比的驾驶技术，我只能先等他一秒了，我无奈地起步了一圈过去后，我真后悔自己怎么没选MT呢，这跟车开得也太慢了，如果不亲自体验一下，谁都不会明白被一辆车始终压不过180的车挡在前面是什么感觉。不过最有趣的是那家伙居然每次过弯前都狂踩刹车，我心说就算玩GT也不用这么个玩法吧，莫非怕有警察抓你不成。

良久，终于熬到第3圈了，我一下地慢慢点着×键，没想到玩山脊不用甩尾竟会这么难，最后在一群傻瓜的加油声中，JS的车一个侧轮压进“深渊”地甩开我好几厘米率先冲过终点。

他好像开得很吃力，汗都渗出来了。“啊，你开得挺好。”他把机器递给我，“按约定我们换吧。”

我没理他，接过他的机器从自己机器里拿出MSD插了进去。我打开了自己存的278×480的黑色图片，现在，整篇文章中最紧张的时刻到了，我仔细地阅览着一片漆黑的画面……

良久，我颤抖着抬起头对JS做鬼脸且一直微笑着：“正式比赛哪有只开一场就定胜负的？”我问JS。“说的也是，不过再比几场还不都一样。”“=腐网胜吧！”

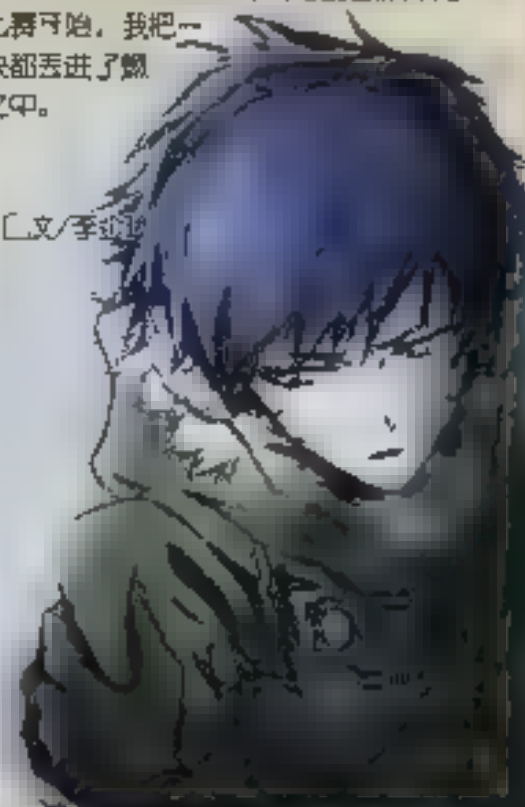
“那好吧。”

我们再次调出联机，这次我选了special里的大棺材车。此时我睁大了刚才一直眯成缝的眼睛，瞳孔里的火焰凶猛地喷吐了出来。

因为刚才我轻轻松松地在JS的PSP上找到了三只小白，我的心再次沉入马里亚那海沟。

比赛开始，我把一切不快都丢进了燃料箱之中。

〔文/李进〕



走过夏天

人，总是很容易站在选择与被选择的十字路口。无法SAVE，没有LOAD，而且，我们似乎还不能选择合适的速度，因为这里只拘HEAL——这个其实得无比的游戏，人生。

当传说中的黑色月亮的乌云从我们头顶的天空飘散时，一个理所当然的结局——Good or Bad，像最不真实的真实摆在了我们面前，但这都阻止不了我们在这期昏天暗地的酒吧里放浪形骸。正所谓日夜笙歌、人生尽欢，每个都是妖星打扮的准大学生们让人觉得自己身处幻境，只有在清醒无意识地离位后再一脑袋碎地回来，才知道原来又有个家伙被放倒了。

如果谁能以神的眼光在此时俯瞰大地，肯定会惊讶地发现一个满腹盛MAX怒气槽ZERO的理想世界。于是上市他老人家高兴地拍拍胡子，越来越有成就感，最终决定给自己放个一百年的长假去HAPPY。当然这时候有成就感的肯定不止上帝他老人家一个，那星光XX的老板也正一边搂着一边数着他在令人发指的高收费下赚来的票子。整个7月间是如此灿烂，有如夏花，除了在填报志愿时听见某个牛X院校来吹嘘他们的牛X资本和他们那毫无关的学费外，一切都是如此美好。

原来玩游戏时打穿一个完美结局后就结束了，看着其中的勇者、公主与众多NPC们都过上了幸福而又快乐的生活，却不知道他们到底是怎么幸福生活的。而现在，似乎我们和游戏中的人对换了一个位置，我们变成了游戏中的众多勇者公主及NPC云云，在一番努力下干掉了高考大魔王这个最终BOSS，迎接来了结局及之后的生活。看来所谓人生如戏，一点也不假。把两个世界互换，

上帝他老人家还真是有够公平和有创意的。

当繁瑛的一切志愿工作结束后，我们也继续着放浪形骸。在一次次的KTV之夜上有人唱起了林肯公园的“Never say good bye”，众人皆对他那和原唱相差极大的嗓音给予鄙夷的目光并建议将他打回个街。然后大乱斗就开始了。而就在众人各种无法阻挡冰火雨的扫荡中，看着即将要离别的朋友们，我突然心殇——熟悉的背影和熟悉的声音，在将来要去的陌生城市中，又是否会想起？就在这一瞬间我烟花怒放，可就在自己如此伤感的时候，那些我正在提前怀念的混蛋们就乘我不备

将我华丽地轰至仆街。

一直到9月，这段灿烂的时光中所带来的一切也不会有一点消退的迹象。的确，一个毁了一个人12年的生活的结局不会就这么散去，而我们有了新的角色，新的剧情和新的开始，我们又可以在个更大的游戏中快乐和痛苦，寻找我们想要的结局。因为生活是比一切更真实的游戏：Game is life.

人生无论怎样，走自己的路，就是英雄。“天行健，君子当以自强不息。”谨以此告赠与所有阅读此文的朋友和穿过黑暗奔向光明的准大学生们。

〔文/沙利叶〕



日本近期电子游戏全资料统计

金瓶梅

新作游戏发售表



最近學生朋友們都已經放假，大家有更多的時間享受放假的樂趣了。暑假的大作多發期也在逐漸向我們走來，比如7月7日就有很多作品值得關注。本期推薦 人見人愛的塊塊，其絕妙的創意定會让你欲罷不能。

口實端，无尤

PS2

[illegible]

VOILÀ LE PAYS

[illegible]

精彩礼品派送计划 急展开!

合计100名

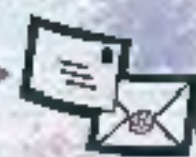
参加方法



8.8
购买电软
最速时间



回函卡
填写当期



在截止日期
前寄出



就有可能
取幸运奖品

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动
截至时间

8月15日

(以当地邮戳为准)

A 原版真三国无双3手办

(随机获取任意一款)



2名

B 日本原版高达

2名



(随机获取任意一款)

C 死神魂玩偶

1名



超可爱

D 圣斗士项链

5名



F 哈罗零钱包

20名



(随机获取任意一款)

G 火影包头巾

5名



H 高达SEED手机来电闪

5名

(随机获取任意一款)



钢炼小方巾

6名

(随机获取任意一款)



F 火影手带

20名



K 青春学园校徽

25名



L 星球大战水晶钥匙扣

9名



(随机获取任意一款)

161期中奖者名单

- ◆A类 同星手办
 - 上海市: 张强
 - 甘肃省: 张强
- ◆B类 魔兽帽子
 - 浙江省: 朱剑锋
 - 四川省: 文超
- ◆D类 佐罗头巾
 - 山东省: 夏西明
 - 广东省: 黄嘉强
 - 陕西省: 杨楠
 - 广西省: 龙受进
 - 山西省: 侯博
- ◆I类 EVA T恤
 - 湖北省: 李旭
 - 江苏省: 文晓和
 - 江苏省: 黄家豪
- ◆J类 火影手机包
 - 重庆市: 曹杨
 - 新疆: 杨周成
- ◆G类 魔兽手机包
 - 上海市: 小中中
 - 上海市: 黄晓强
 - 云南省: 曹菲
 - 上海市: 王智勇
 - 内蒙古: 郭磊
- 广西省: 黄恒
- 河南省: 林杰
- 甘肃省: 杨艳玲
- 上海市: 张源厚
- 广东省: 何振华
- 内蒙古: 武云坤
- 内蒙古: 李林彪
- 海南省: 刘少文
- 广西省: 周超成
- 青海省: 汪海平
- 上海市: 陈浩亮
- 湖北省: 杨晓光
- 天津市: 田阳
- 河北省: 徐冬
- 吉林省: 刘可
- 云南省: 黄晓

聯合推出

Selena's Comic School

画成长的秘诀



赠
梦幻恋天使
便签本



让你第一次画漫画就上手!!

青慧老师教你漫画成长的秘诀

8月下旬全國上市

现已接受邮购预定!

花 纤



●南朝陈国西去，因在隋军所夺下，所以和周子约的盟约作废。升皇佐任王前“见梁陈”中，因龙战于野经傅而两败相射事，两人之间的经历与吕国通，陈国被周出战的兵员乘夜四片不行绝路一个入，正当朝庭极衰弱的几皇子为叔父所杀等事，都取不惟情之理也。(一)

定价:15元

【一畫西船】

贈

《花好》精美书法一画

糖罐里的甜甜圈



■从小习惯城市生活的王紫，在她生日的前天，收到一个特别的生日礼物……在无法想象的状况下，亦正欲解父困而解，来到了偏僻的竹园村，亲眼看到了了解的生活。没想到，她爱上了阿青，那个性初萌的男孩……一场没有结果的恋情在命运中展开……

定价:15元

一、**一、**

赠

《**雙國里的甜甜圈**》
繪者：林文義



邮购有好礼!

凡购陈丹青漫画教室或漫画图书均可获赠陈丹青原版《花野》大幅海报一张

国内惟一掌机游戏专门杂志

清爽变革

224页

精彩满载

+VCD+CD-ROM

最新最快的掌机游戏影像
最全最靓的精美游戏壁纸
还有更多动听音乐以及游戏
更多的精彩内容就在掌机迷VCD光盘

9.8

实惠价格
元

7月28日全国上市



电子掌机迷

更加饱满的内容,更加丰富的奖品,更加精彩的掌机迷

两周年抽奖424奖品



掌机迷



索尼PSP



GBASP



任天堂NDS



动漫好礼

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/84472180 邮资免取